FEATURE **WOW: РЪКОВОДСТВО ЗА ОЦЕЛЯВАНЕ**

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 6 (86), ЮНИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв



Cossacks II
Napoleonic Wars

Delta Force
Xtreme

PREVIEW
Prey

PREVIEW
Hellgate
London

PREVIEW
Jade Empire

GUILD WARS

Hellforces

Psychonauts

Dungeon Lords

Tom Clancy's
Splinter Cell: Chaos Theory

SOFTWARE
Криптография за начинаещи

HARDWARE
nVidia и ATI – сблъсък при дънните платки

ИНТЕРНЕТ
Как да изградим безжична мрежа?

PS MANIA
Episode III: Revenge of the Sith

БРОЙ 6 (86) ЮНИ 2005

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 — 06

НОВИНИ

Геймърски новини — 08
Mixed news — 59

PREVIEW

Hellgate: London — 10
Prey — 14
Jade Empire — 16

REVIEW

Guild Wars — 18
Dungeon Lords — 22
Pariah — 24
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory — 26
Stronghold 2 — 30
Heavyweight Thunder — 32
Cossacks II: Napoleonic Wars — 34
Hellforces — 36
Psychonauts — 38
Close Combat: First to Fight — 40
American Civil War: Gettysburg — 42
Sudden Strike II: Hidden Stroke 2 — 44
Tabloid Tycoon — 45
Safari Adventures in Africa — 46
Delta Force: Xtreme — 48
Chaos League — 50

РЕТРО

Diablo I — 12

PS MANIA

PS News — 53
SOCOM 3 — 54
Juiced — 55
Episode III: Revenge of the Sith — 56
Dead to Rights II — 58

ИНТЕРНЕТ

Как да изградим безжична мрежа? — 62
VidLit — 68

HARDWARE

nVidia и ATI – сблъсък при дънните платки — 64

SOFTWARE

Криптография за начинаещи — 66
Best Free Soft – 06/2005 — 80

ДЖАДЖИ

Top 100 джаджи forever — 69
Best Gadgets 06/2005 — 75

LIFESTYLE

Хип-хоп бизнесът настъпва към игрите — 76

CHEATS

Console Cheats — 70
PC Cheats — 71

STRATEGY GUIDE

World of WarCraft PvP – Survival Guide — 72

ПИСМА

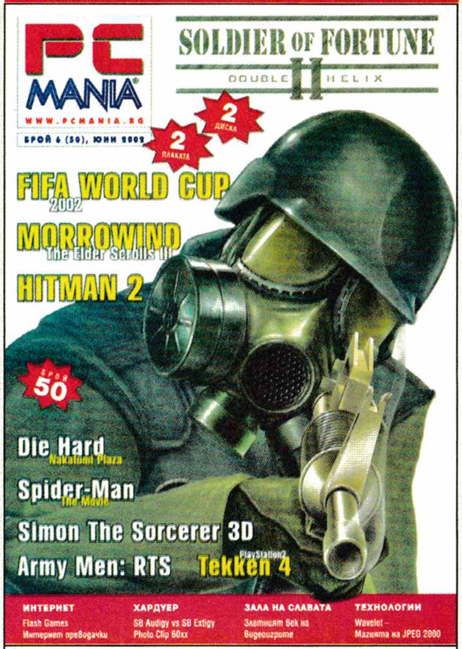
pisma@pcmania.bg — 78







Sam: Give me some intelligence. Guard: I don't have any... Sam: You just called yourself stupid! - Chaos Theory



Преди 3 години

С настоящия брой PC Mania навършва седем години. Без да затъвам в хипердосадните детско-бебешки метафори, ще кажа, че един етап от развитието на списанието е зад гърба ни. Когато започвахме, всяко отваряне на световна гейммедиа, беше повод за завист и отчаяние. Как чуждите списания успяват да са толкова добри, питахме сме се ние. Вярно, техните бюджети са десет пъти по-големи от нашите и това няма начин да не окаже влияние. Но едва ли причината е само тази. Какво друго може да е – талант, умения, опит? Разбира се. Оказа се, също така, че за да постигнеш нещо, ти трябва и време.

Сега си давам сметка, че за тези години с PC Mania са се случили страшно много неща. Разликата между нас и световните геймърски медии не е толкова драматична и засега този факт ми е достатъчен. Прибързана и по детски глупава е представата, че откриваш топлата вода в това, което правиш. Имаше преди време един майстор, който щеше да ни прави стелажи за продажба на списания. Показахме му един немски модел, той го повъртя в ръце и каза: "Ще го направя по-добре!" Благодарих му и си тръгнах. Точно бях видял продукцията му и не беше върха на сладоледа. Ако беше казал: "Ще се опитам да го направя", може би щеше да ни спечели за клиент. Затова, ако някой ви агитира да купите българското, просто защото е такова, знайте че го подкрепяме с половин уста. Изберете доброто. Пък ако е и българско – радвайте се – тръгнали сме на оправяне.

Петър Табов



Бъгясъла история

След като през последния месец светът се сдоби с две от най-бъгавите игри въобще, почувствах моралното задължение да съставя за назидание на немарливите автори нещо като личен ТОП 5 на най-проблемните заглавия, на които съм попадал в моята скромна дългогодишна геймърска кариера. Естествено, наясно съм с факта, че никоя геймка не е "bug-free". И все пак, когато грешките се натрапват в очите ти, дразнят те, докато играеш, и най-вече възпрепятстват по някакъв начин, дори още по-лошо – правят невъзможно превъртането на играта, нещата загрубяват. Така че ето я и самата класация. Започвам отзад напред.

В дъното се мъдри едно относително ново RPG – Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Макар и добро, то направо изсмука жизнените сили на много от хората, които се опитаха да го преборят с десетки забивания по време на определени куестове, с графични проблеми като замръзване на шлифера на героя в особено странни позиции, със ситуации от типа на вдигане на телефонната слушалка без... самата слушалка. Има и множество грешки в текста, които, макар и да не са особено фатални, дразнят окото (например неуместно слети думи). Особено неприятен бе проблемът с босовете, които често се заклещваха на най-необичайни места, ставайки по този начин лесна плячка и за най-неопитните играчи.

Четвърто място е резервирано за Hidden & Dangerous. Просто няма да забравя как доста честичко, докато пълзях в храстите, изведнъж земята под мен се отваряше като по чудо, в резултат на което аз си пропадах в тази Скрита & Опасна дупка и си умирах като пич. Сакатият изкуствен интелект на противниците и съотборниците е известен на всички.

На трето място се гарира съвсем новичката Stronghold 2. Нейният основен проблем е стабилността. Или по-скоро – липсата на такава. Играта забива постоянно и навсякъде. Дали ще е случайно, дали на точно определени места, уви, всичко това прави преминаването през нейната сингълплейър кампания почти невъзможно.

Второто място е запазено специално за "хита" на месеца – Dungeon Lords. Проблемите тук са толкова много, че просто нямам думи. Това е може би най-незавършената игра, излизала някога на пазара. Ето една мъничка част от проблемите: не работят нито опциите за промяна на външния вид на героя, нито картата; насича дори и на най-модерни машини; липсва огромна част от обзавеждането по къщите; в мултиплейър режим промените, които правите по екипировката на героя си, могат да бъдат видени от другите чак след две минути; вашето виртуално Аз се заклещва къде ли не; ако решите да влезете от една зона в играта в друга с подскок – т.е. екранът за лоуд се появи, докато вие се реете във въздуха – ще се озовете мъртъв на бърза ръка и т.н. Успех! ;-)

И накрая моят фаворит – Ultima IX – най-проблемната игра за всички времена! Ама толкова проблемна, че ако не я пачнете с всички възможни кръпки, излизали някога за нея, надали ще успеете да я превъртите и след сто години. На мен лично ми се наложи неведнъж и двaж да започна отначало, защото някои от главните куестове зациклиха по абсолютно брутален начин. Освен това нейният енджин, създаден в края на 1999 г., бе толкова бъгав, че дори и да се опитаме да я подкараме сега на P4 3GHz с 1 GB RAM и GeForce 6800 GT да речем, тя пак ще насича, при това доволно много.

За финал един безплатен приятелски съвет към разработчиците – довършвайте си игрите преди да ги пускате на пазара. ;-) Толкова ли много искам?

Владимир Тодоров



Великолепната четворка на Blizzard е окупирала върха във вкусовите предпочитания на читателите на PC Mania. Не е новина, че World of WarCraft е вманиачващото изживяване на последните месеци, но не с по-малка степен продължават да привличат вниманието на феновете си „обикновеният” WarCraft, позагубилият се напоследък Diablo и неостаряващият BroodWar. Какво повече можем да кажем, освен честито и да се надяваме, че все пак подобно монополизиране на призовите места няма да се отрази върху вкусовото развитие на подрастващите геймгенерации – игри ще има винаги и те също така ще вманиачават отново и отново. Всяко поколение със своята мания, все пак.

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ МАЙ 2005?

1. World of WarCraft	**15.59 % (293)**
2. WarCraft III	**9.26 % (174)**
3. Diablo II:LoD	**6.86 % (129)**
4. StarCraft BroodWar	6.49 % (122)
5. Counter-Strike	6.44 % (121)
6. FIFA 2005	5.16 % (97)
7. Football Manager 2005	4.89 % (92)
8. Heroes III	4.68 % (88)
9. DooM 3: RoE	4.52 % (85)
10. Sims 2	4.04 % (76)

С КАКВО ТОЧИТЕ?

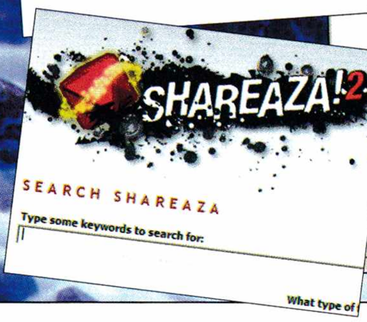
BitTorrent клиент	**39.66 % (472)**
DC++	**21.26 % (253)**
eMule	**7.65 % (91)**
Soulseek	2.86 % (34)
Kazaa	1.85 % (22)
WinMX	0.76 % (9)
Друга	16.47 % (196)
Твърдо съм против пиратството	9.50 % (113)

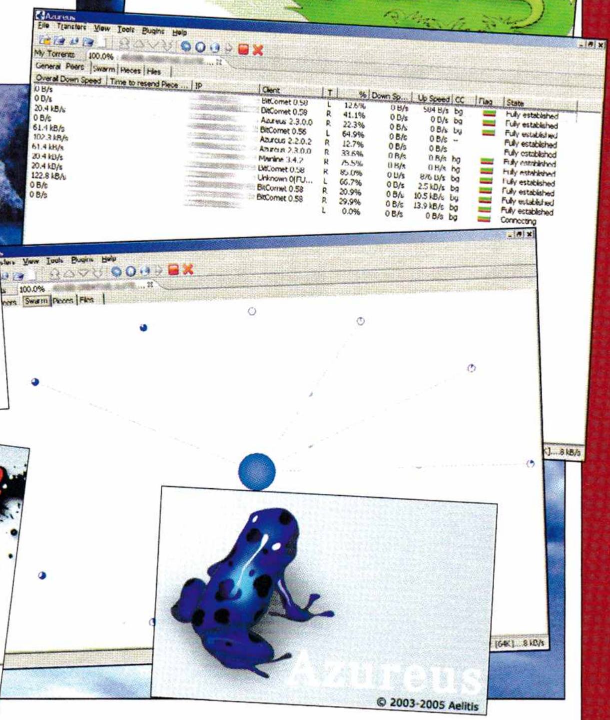




PC MANIA TOP 10







Четвърти, само с един глас отстъпление, е Counter-Strike. Общото впечатление от подредбата до десето място отразява най-ярко ширещата се геймскука напоследък и липсата на повече хитове през пролетта. В истински конкурентните месеци около края на отминалата и началото на новата година Counter-Strike няколко пъти не успя да се класира или влезе с последен напън в надпреварата. Нищо лошо, разбира се – важното е сърцето да тупти и адреналинът да избива през ушите, останалото е суета за мегахерци и хвалипръцковщина колко RAM бил имал еди-кой-си. Ми да има, да е жив и здрав!

Футболният сблъсък между FIFA и Football Manager беше разрешен в полза на екшъна за сметка на статистиката. Истински свежите дни за киберформите на ритнитопковщината тепърва предстоят, след като в края на май вече ще е известен и победителят в Шампионската лига и ще са попривършили националните първенства на повечето държави (изключение правят Русия и Скандинавието, но там заради подухващия северняк зимно време гледат много-много да не тичат, а да жулят водка като компенсация). Любопитно е, че Championship Manager 5 тотално срещна отрицанието сред българските поддръжници на каузата за „правилния” мениджър. Невярна е любовта народна, мдааа...

На осмо място ще откриете Heroes III, който упорито е по-добър и по-предпочитан от наследника си Heroes IV и хората продължават да го играят с хъс и желание до скъсване. Затова е интересно как ли ще се развият техните вкусови предпочитания при появата на задаващия се Heroes V, който аха-аха е готов на две трети от окончателния си вариант. Феновете на Heroes-поредицата са по-верни от Doom-аджиите, които превъртяха така лелеяния от тях шутър по два-три пъти и захвърлиха CD-тата на лавицата, за да се посветят на други забавления. Уж така велика, уж толкова невероятна, уж жадувана и митологизирана, а в крайна сметка на един WarCraft се дава. Къде сте, Doom-фенове?

Поне по нещо си приличаме с американците. И в месечния чарт за геймърски предпочитания на PC Mania The Sims 2 е на първо място, макар и отзад напред. Безбройното количество разширения и нови мисии за тази иначе симпатична игра поддържат интереса към нея непрекъснат и жив. Но така е с добре планираните и умело измислените игрови концепции – устойчиви са. Я вижте първата четворка...

През този месец ви попитахме коя софтуерна платформа за директна обмяна на файлове използвате, след като фрий сървърите преустановиха съществуването си или най-малкото видоизмениха принципа си на работа. Не е изненадващ изходът от класацията и първото място на BitTorrent. В крайна сметка “пороийният” протокол е публично подкрепян и разясняван от медиите, а самите сървъри, като в една класическа промоционална игра на прах за пране отговарят на повишеното търсене с достатъчно предлагане – на линкове, на тракери и т.н. Така и резултатите от анкетата показват, че въпреки взетите мерки за ограничаване на пиратството, то мутира и се адаптира и ще продължи да съществува, макар и на местно ниво. За дребните негови мащаби в световен план могат да послужат отговорите за потреблението на клиенти като eMule, Kazaa, Soulseek и останалите. Бавен ти е интернетът, приятелю, нали?

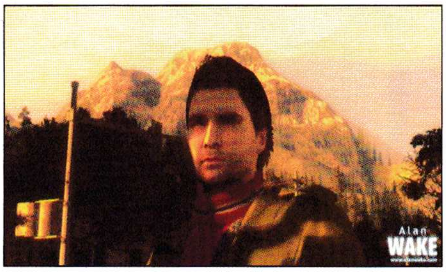
Независимо от неговата бързина, през следващия месец отново те чакаме на www.pcmania.bg, за да отдадеш гласа си в подкрепа на следващата благородна кауза.

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW

Alan Wake - наследник на Max Payne

Remedy Entertainment изненадващо обявиха, че работят над нов проект, наречен Alan Wake. Фирмата, отговорна за мегакасовия хит Макс Пейн, официално разгласи, че новото им творение ще бъде психологически екшън-трилър от трето лице. Alan Wake ще излезе за PC и конзоли.



Нова стратегия от Take-Two

2K Games и Take-Two Interactive Software обявиха, че вече работят по нова реалновремева стратегия. Тя ще носи името Snow и ще е базирана на свят, прояден от престъпност и тъмни сделки. Повече информация за геймката ще има след E3, а като очаквана дата за излизане засега е посочено началото на 2006-та. Неин производител е студиото Frog City Software, а повече подробности, очаквайте през идния месец.

BAD NEWS

Без Дюк на E3

За първи път от доста години насам изложението E3 минава без шум около верния приятел Duke Nukem. Duke Nukem Forever не е представена официално, въпреки че от 3D Realms твърдят, че шутърът е по-готов от всякога. Джордж Брусард, шефът на компанията, казва, че по-голяма част от работата по играта вече е приключила и DNF има шанс да дефилира на PC екраните съвсем скоро.

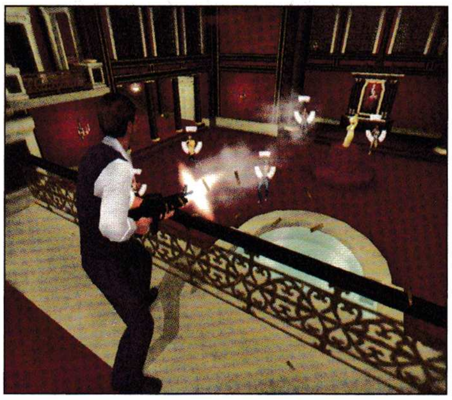
Въпреки това датата за премиера все още е "When it's done!".

Scarface излиза догодина

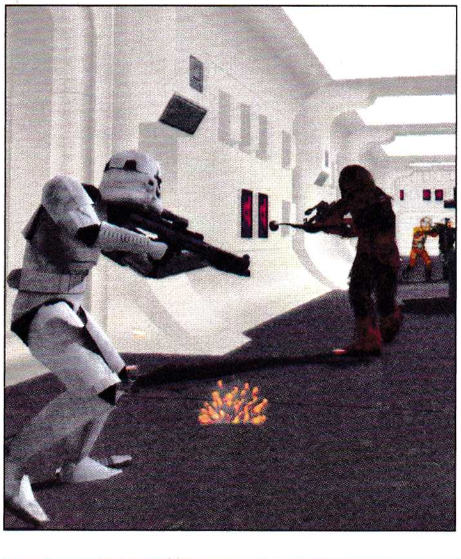
Оказа се, че творението на Radical Entertainment, базирано на филма с Ал Пачино Scarface, ще види бял свят чак през 2006 година.

Целта на това забавяне е екшън играта от трето лице да бъде портната за конзоли трето поколение. Това съобщи Адам Робъртс от Vivendi Universal Games, който добави, че първото тримесечие на 2006 година е реалистична дата за довършване на порта за конзоли.

Иначе в Scarface ще трябва да поемете контрол над кубинския наркобос Тони Монтана, като действието ще продължи сюжета от филма.



TO BE CONTINUED...



Анонс на Star Wars Battlefront II

От LucasArts официално обявиха, че ще има Star Wars Battlefront II. Той отново се разработва от Pandemic Studios, които този път ще наблегнат на сингълплейър кампанията и задълбочения сюжет.

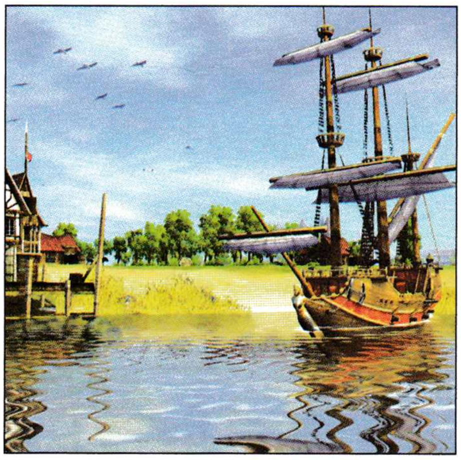
Те обещават, че техният шутър ще е още по-нелинеен от преди и действието в него ще бъде базирано изцяло върху шестте епизода на "Междузвездни войни". Pandemic Studios се кълнат и че ще има много сериозни мултиплейър битки, като за PC цифрата на възможните играчи ще достига 64.

Иначе сингълплейър мисиите ще бъдат поне дванадесет, като всяка една от тях ще отведе геймъра на познати места от филма: Вулканът Мустафар, битката над Корусант, както и самата Звезда на смъртта ще са част от терените на сраженията.

Анонс на ANNO 1701

Немският разпространител Sunflowers разкри, че техните планове за създаване на трета част на поредицата ANNO вече са реалност. Работата по нея е поверена на студиото Related Designs, а не на старите ѝ разработчици Max Design. Заглавието, с което играта ще дефилира, ще е ANNO 1701/1701 A.D, като ще бъде захранвана от изцяло нов триизмерен енджин.

Бюджетът, отделен за нея от Sunflowers, е над осем милиона евро, което я прави една от най-скъпите геймпродукции за Германия. Засега ANNO 1701 се очаква да е готова до края на 2006 година.



Ще има трета част на Prince of Persia

От UbiSoft обявиха, че вече усърдно работят над трета игра от серията Prince of Persia. Приключенската поредица, която има над десетгодишна история, ще се сдобие с ново продължение още през втората половина на 2005 година, а действието в нея ще продължава това от предишните две части.

След завръщането на принца и неговата възлюбена във Вавилон той открива, че родината му е разкъсана от войни, а самият той вече е враг, а не приятел. Така той бива заловен и единствено Кайлина може да му помогне благодарение на Пясъците на времето. След като от принц е принуден да броди по улиците на града като бедняк, той открива, че в него набира сила нещо неописуемо. Нещо, което се е образувало вследствие на множеството битки, наречено Мрачния принц. Неговият дух бавно започва да надделява над доброто и само вие можете да спрете или да развиете лошата страна на героя.

В Prince of Persia 3 ще можете да избирате между два различни персонажа, всеки с различни стилове за водене на битки и различни цели. Начините за убиване на враговете ви ще са много и разнообразни, а към старите познати методи ще бъдат добавени много нови.

Третата част на Prince of Persia е обявена за PC, PlayStation 2, Xbox и GameCube.

Очаквайте: Rise of Legends

Microsoft Game Studios съобщиха, че имат планове да издадат най-новото творение на Big Huge Games, което отново е на тема Rise of Nations. Този път геймърите ще бъдат пренесени във фентъзи света Айо, където ще се провеждат люти битки между доброто и злото. Авторите обещават смесица между магия и технологии, която ще придаде интересен нюанс на творението им. Играта е с работно заглавие Rise of Nations: Rise of Legends и се очаква да излезе за PC през пролетта на 2007 година.

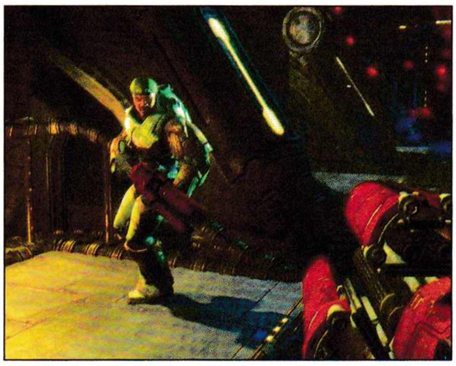


Football Manager 2006 в края на годината

SEGA съобщиха, че Sports Interactive вече се готвят с новия Football Manager 2006. Играта ще излезе през идната зима за PC и Mac, а нововъведенията в нея ще са много. След като предишната част на футболния мениджър бе по-скоро консервативна, този път от Sports Interactive се заканиха, че можем да очакваме нещо наистина иновативно и интересно.

Гответе се за Unreal Tournament 2007

Сайтът GameSpot хвърли повече светлина относно новия Unreal. Той ще носи името Unreal Tournament 2007 и ще е пряк наследник на всички останали игри от серията. Авторите се заканват, че графиката ще е по-добра от всякога, а геймплеят ще е базиран на множеството препоръки от феновете по форумите на играта.



Създателите имат желание да постигнат нещо средно между излезлия през 1999 Unreal Tournament и Unreal Tournament 2004. Въпреки това те искат да запазят динамиката и бързия геймплей от последната част на поредицата. Режимите, които ще включат в Unreal Tournament 2007, са Onslaught, DM, TDM, CTF и новият Conquest. От Epic обявиха и част от оръжията – Rocket Launcher, Flak Cannon, Redeemer, Link Gun, Shock Rifle, AVRiL, Sniper Rifle, Dual Enforcers, Stinger и Canister Gun.

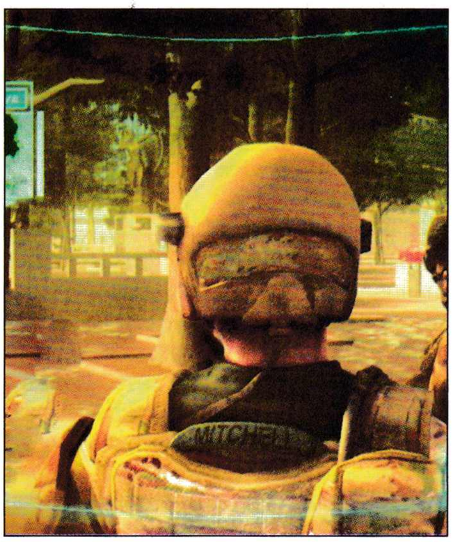
Засега играта се очаква да види бял свяв началото на 2007-ма.



Ghost Recon 3 в близкото бъдеще

Този месец от Ubisoft с гордост разгласиха, че вече се готвят да ни издадат с Ghost Recon 3. Най-новата геймка па роман на Том Кланси трябва да бъде представена на изложението E3 в Лос Анджелис, а нейната официална премиера се очаква да бъде насрочена за Коледа тази година. Засега Ghost Recon 3 е обявена за PC, PlayStation 2 и GameCube, а най-вероятно ще има и версия за следващия Xbox.

Сюжетът в играта ще ви пренесе в недотам далечната 2013 година, когато американската армия тества най-новата си хрумка – интегрирана бойна система. Тя може да превръща нормалните войници в машини за убиване благодарение на



усъвършенствана бойна техника. В Ghost Recon 3 най-вероятно ще видим много нововъведения в жанра тактически 3D шутър, като например устройството Cross-Com, което снабдява войника с пълна информация за бойната ситуация – разположение на противниците, далечина, нужни боеприпаси и др.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games
Battlefield 2	Electronic Arts
Advent Rising	Majesco
Terrorist Takedown: Payback	Merscom
Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher
ALFA: Antiterror	Strategy First
Battle of Britain II: Wings of Victory	Shockwave
IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari
Deep Sea Tycoon 2	GMX Media
Cold War	DreamCatcher Interactive

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Мислите, че сте пристрастени към Diablo? Ето няколко ключови показателя, по които ще познаете дали е така в действителност. Вие сте същински дяволоманчета, ако предпочитате да се телепортирате до пощенската си кутия, вместо да ходите до нея. Ако когато ваш приятел ви помоли да му заемете пръчката, която си размахвате небрежно в парка, му отговорите: "Не ти трябва, нямаш достатъчно Magic". Ако помогнете на малко момиченце да си намери играчката и след това ѝ поискате в замяна нейното герданче, а баща ѝ след това ви пребива. Ако прилагате каратистки техники на онези варели, оставени край търговските обекти, с надеждата, че от тях ще изпадне някоя и друга жълтица. Когато правите наздраве с приятели в кръчмата, вдигате чашата бира, виждате, че е празна, и казвате: "Not



PC
XBox
PS2
GBA

Hellgate: London

Жанр: Action RPG | издател: Namco | http://www.hellgatelondon.com/ | Платформа: PC | излиза: n/a

enough Mana!". Когато на излизане от вкъщи майка ви хваща на вратата да изхвърлите боклука, а вие го мятате във въздуха и завявате: "I can't carry anymore!". В случай, че отговаряте поне на две от тези показатели, значи всичко е ясно: вие сте истински пристрастени към Diablo. И между другото, сте попаднали баш на правилното място, защото скоро ще получите нов заместител на вашата мания! Четиримата главни виновници за създаването на този култ и тяхното ново студио Flagship, сформирано в края на 2003 след напускането им на Blizzard North, ви готвят нещо подобно и същевременно – коренно различно...

FPS Diablo в бъдещето

Звучи шокиращо, нали? Усещат се дори леки нотки на сатанизъм. Така си е. Но все пак, преди да прибързване с изводите, нека видим за какво точно иде реч. Основната концепция в Hellgate: London до голяма степен ще се припокрива с тази в Diablo – ще си изберете герой измежду няколко възможни класове и ще се изправите срещу безчетните пълчища от чудовища, за да ги млатите с диво настървение, надявайки се да изпуснат някой уникален предмет – оръжие, броня или накит, с който да окичите отрочето си и да го направите по-здраво и по-готино.

Разлики обаче ще има и те не са малко. На първо място – действието ще се развива в близкото бъдеще – около двадесет и пет години напред, при това в нашия собствен свят. Както предполага и самото заглавие, става въпрос за Лондон. И на второ – гледната точка (основно от първо лице а ла 3D шутър) и въобще, цялостният облик на Hellgate: London ще бъде наистина уникален. Идеята на Flagship е да създадат една различна екшън-ролева игра, каквато не сме срещали досега и в която разположението на чудовищата, местата, на които ще се появяват предметите и самите нива като цяло, включително и събитията, които ще се случват в тях, ще се генерират по произволен принцип. Така всеки път, когато играете на нея, би трябвало да бъде наистина различен от предходния.

Постаполакиптичен готически сетинг

Разработчиците са спрели вниманието си над Лондон, като основно полесражение с демоничните орди, нападнали земята ни, най-вече заради характерната мрачна атмосфера, която витае из улиците, и естествената и доста обширна система от подземия, идеална за създаването на куп клаустрофобични нива. Когато започнем играта, градът ще е в руини. В продължение на цели пет години човечеството се е мъчило упорито да отблъсне адските същества, чиито тела обаче се оказали напълно защитени срещу въздействието на каквито и да било съвременни оръжия. Естествено, защитниците на Лондон са се провалили. Сега зад всеки ъгъл дебне по някоя грозна твар, готова да нападне и най-беззащитния човечец, дръзнал да развее гащи на открито.

Една адска история

Всъщност демоните са се опитвали да проникнат на земята от край време, твърди геймгурото Бил Ропър. Самата причина за началото на кръстоносните походи през Средновековието или дори за опожаряването на Лондон по време на чумата, е било с една-единствена цел – да се възпре нашествието на тези дяволски чудовища. Единствено тайният орден на рицарите-тамплиери бил подготвен да се изправи лице в лице с непознатия ужас.

Но с времето технологията надделяла над стария начин на живот и орденът потънал в забрава. И когато демоните най-накрая намерили начин да пробият в нашия свят, рицарите се опитали да предупредят твърде високомерните управляващи и да предложат своите мистични услуги. Но, уви, всичко било напразно. Никой не се вслушал в заканите им. Никой не приел помощта им. Затова те отвели малкото оцелели хора, които били склонни да им се доверят, в подземията на града. Там намерили подслон и останали в безопасност в продължение на пет години.

Именно тогава – след края на войната – тамплиерите решили да покажат носа си навън, за да видят аджеба какви са последствията. А те, естествено, били фатални за хората. Лондон бил тотално разрушен, а какво точно било положението с останалите градове по света – никой нищичко не знаел. Вашата цел в цялата тази адска история е да запретнете ръкави и с помощта на древните ритуали на тамплиерите, да отблъснете нашествениците, за да позволите на човечеството да оцелее.

Героите

Един от класовете герои в Hellgate:





London ще бъдат въпросните тамплиери. За други обаче авторите все още са твърде свенливи да разговарят. А такива ще има със сигурност и – в духа на Diablo – ще бъдат коренно различни един от друг. Развитието им ще се осъществява по начин, характерен за повечето ролеви игри. Качвате нива от убиването на гадини и изпълнението на куестове и трупате точки, които ще разпределяте из способностите на вашия герой. Ще съществуват три вида умения – отмъщение, аури и комбота. Първото е нападателно и влияе на оръжията и магиите ви, докато второто е по-скоро пасивно и ще действа на принципа на Diablo – т.е. ще засяга вашите спътници, били те NPC-та или истински хора, които ще ви правят компания в предвидения кооперативен мултиплейър режим за между 16 и 32 души наведнъж. Комботата пък ще бъдат изпълнявани тогава, когато нанесете критичен удар.

Ордите

Съществата, с които ще мерим сили, ще са безбройни. Засега могат да бъдат характеризирани в четири групи – безмозъчни зверове, които ще се нахвърлят върху вас безжалостно, некроманти, възползващи се от (и ядящи) телата на мъртвите, спектрални същества, които са наполовина в нашия, наполовина в своя свят и демони – най-мощните и интелигентни чудовища, срещу които ще трябва да се изправите. Всичко това ще изтребваме със зашеметяващо разнообразен арсенал от футуристични огнестрелни оръжия, чиито функции и външен вид ще променяме с всевъзможни ъпгрейди така, както намерим за добре. Дори се обмисля идеята да бъде включено екстра, подобна на куба Хорадрик, чрез която да създаваме свои собствени предмети.

Особено странен е фактът, че в играта, забележете, няма да присъстват абсолютно никакви амуниции. Идеята е да не възпрепятстват дивия екшън и клането на демони по какъвто и да било начин. Но дали това е правилното решение в случая – времето ще покаже това. Наред с пуцалата ще можем да използваме и оръжия за близък бой. Та какво би било едно RPG без добрите стари стоманени мечове. Когато решите да екипирате подобно нещо от епохата на средновековието, перспективата ще преминава от първо на трето лице, за да съдейства за по-доброто използване на тези оръжия.

Hellgate: London е все още в доста ранен етап на разработка. Играта със сигурност няма да излезе през тази година, а и все още много от идеите на четиримата отцепници от Blizzard North не са изкристализирали както трябва. По всичко личи обаче, че те са набарали ако не правилния, то поне доста интересен и иновативен път. На нас ни остава единствено да следим работата им с интерес.

Владимир Тодоров

За игри като Diablo е доста трудно да се напише статия в раздел "Ретро". Всеки уважаващ се геймър е въртял поне половината, ако не и цялата игра, барабар с HellFire. И все пак тя постави началото на света, в който се развиват игрите, носещи това име. Действието се развива във вселената, наречена Sanctuary (в буквален превод – светилище), а тази първа част започва в земите Khanduras – място, пълно с чудеса и магия.

Историята обаче се крие доста поназад във времето – когато започва битката между ангелите и демоните, на-

Как започна hack'n'slash RPG революцията

Diablo



речената The Great Conflict. Тази битка продължава много хилядолетия, но никой не може да вземе превес. И тогава се появяват хората. Те, за разлика от другите две раси, не се раждат с принадлежност към доброто или злото и разбира се, двете фракции във Великия Конфликт изчакват да се разбере към кого ще се присъединят. По същото време демоните Мефисто, Баал и Диабло замислят пъклен план и намират начин да преминат в нашия свят. Ангелите, от своя страна, идват, за да защитят хората. За целта те създават орден, наречен Horadrim. След много перипетии те успяват да запечатат силите и душите на Мефисто, Баал и Диабло с магия в камъни, наречени soulstones.

С времето Horadrim-ът замира, и отново настава мир. До деня, в който Диабло е успял да се освободи. И този ден е дошъл, както си личи по всичко.

Така и започва играта

В началото избираме герои от трите възможни класа – воин (warrior), жена-стрелец (rogue) или магьосник (sorcerer). Всеки от тях има своята специфика. Има и неповторимо умение – воините могат да си оправят оръжията сами, стрелците могат да изстрелват огнени стрели, а маговете – да презареждат магически премети. След като приключите с избора на герой и кръщаването му, се оказвате в град Tristram. Ще откриете само няколко човека – всичко друго е избягало или избито. Оцелелите ви помагат да навлезете в играта – дават ви информация и куестове, лекуват ви, оправят оръжията и екипировката, продават арсенал или изкупуват това, което носите... Цялото действие на играта се развива в изоставена катедрала, близо до Тристрам. Тя е построена на мястото, където е закопан соулстонът на Диабло. Всички катакомби, из които бродите, са случайно генерирани – демек всеки път като започнете нивото, то е различно.

Нивата в играта са 16 и всяко от тях ви води с една стъпка към решаващия сблъсък с Негово Величество Господаря на Ужаса – самия Диабло! Предметите са много – над четиридесет вида оръжия, няколко десетки брони и около стотина уникални предмети. Оръжията са в пет основни класа. Жезли за магьосника, лъкове за стрелеца, и мечове, брадви и бухалки за бияча. Освен това всеки клас може да носи и предмети за друг, ако покрива изискванията им. Има и магически артефакти с по един или два допълнителни показателя.

Тварите, с които ще се сблъскаме, са над двеста – всеки със своя вид атака и поведение. Когато са на група, всеки клас действа по различен начин – зомбитата и скелетите се разбягват, ако убиете един, а за разлика от тях рицарите се събират и атакуват по-нахъсано.

Когато победите финалния бос

може да се пробвате и на мултиплейър. В играта има вградени няколко режима – игра по сериен кабел, през модем, по LAN и в battle.net (където в момента се играе напълно безплатно и без никакви серийни номера и подобни). Задачите в мулти не са толкова обемни, колкото в самостоятелна игра, а са по-скоро насочени към по-бързото убиване на главните гадини. Самите битки са вариращи като тактика – така, както лесно убиваш един тип гадини или бос, при следващия се озорваш, а при този след него нямаш и шанс да оцелееш повече от половин минута. Примерно немъртвите най-лесно се убиват с бухалки и боздугани, а демоните – с режещи оръжия...

След като извъртите играта десетина пъти, намерете си единствения излязъл адон за нея – HellFire – и продължете. Историята в него се завърта около На-Крул (Na-Krul), демон от армията на Диабло, който е успял да се измъкне, преди вие да се намесите. Подкрепян от зъл магьосник, той решава, че има достатъчно сила, за да довърши злото дело на своя бивш командир. В HellFire се добавят две нови подземия (Festering Nest и Demon Crypt), нов клас герой – монах (Monk), опция за избиране на ниво на трудност при започване на игра, както и възможност за постоянно бързо придвижване. Има и огромна купчини нови предмети, заклинания, еликсири, гадини, както и доста брони и оръжия.

И добрия стар ковач Griswold вече предлага различни оръжия всеки път, щом напуснете града и се върнете при него. Макар и официално адонът да е само за мултиплейър, има чийт, които ви осигурява и игра в LAN или през модем, добавя още два куеста (The Cow Quest и Teo Quest), както и ви дава възможност да играете с новия клас бард (Bard) и да видите героя Варварин (Barbarian)...

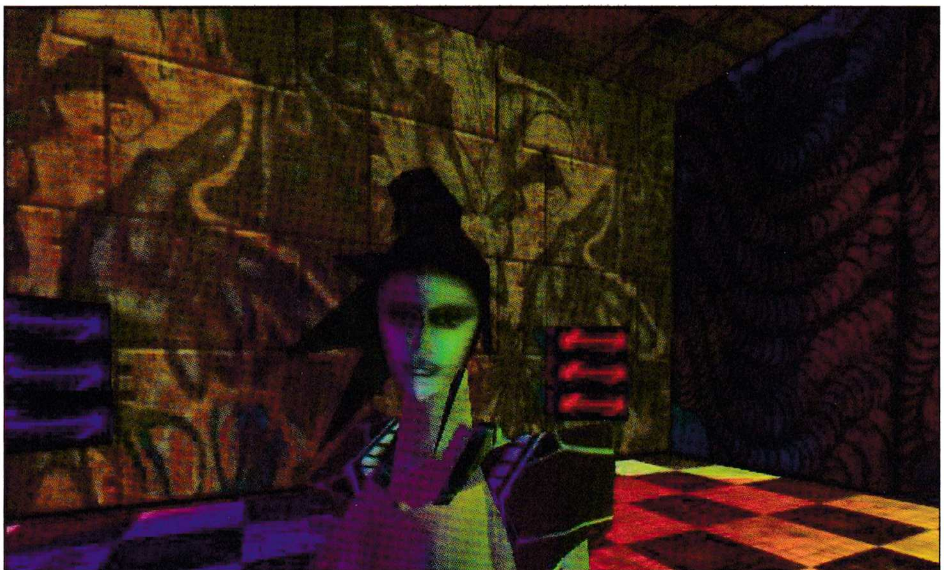
Сигурно се чудите каква е тази статия за ретро игра, написана в сегашно време. Отговорът е прост: има игри, на които времето никога няма да мине. За тях се говори само в сегашно време.

Пеню Дачев



ОНЛАЙН ГЕЙМИНГЪТ
ИМА НОВ
ШАМПИОН
GUILD WARS®
• Докажи се в свят където уменията ти, а не това колко си играл, решават дали печелиш или губиш.
• Без месечни такси – купи играта и играй колкото искаш.
• Мигновено пътуване до началото на всеки куест, който преди това си отключил.
www.guildwars.com
ПУЛСАР
ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ
БЕЗ МЕСЕЧНИ ТАКСИ*
*ИЗИСКВА ОРИГИНАЛНА ИГРА И ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ.
ИГРАЧЪТ Е ОТГОВОРЕН ЗА ВСИЧКИ ИНТЕРНЕТ ТАКСИ.
NCSOFT®
ARENANET®
NCsoft, и логото NC, ArenaNet, Guild Wars и всички свързани NCsoft и ArenaNet лога и дизайни са запазени или регистрирани марки на на NCsoft Corporation. Всички права запазени © NCsoft Corporation, © 2005 ArenaNet. ArenaNet, Arena.net и логото на ArenaNet, както и Guild Wars, са запазени или регистрирани марки на NCsoft Corporation. Всички други запазени марки са собственост на съответните им притежатели.

Хмммм. Не знам дали сте виждали една реклама, монтирана все близо до спирките на градския транспорт, която нагло, но духовито, ви пита дали 20 минути чакане на любимото трамвайче или автобусче е малко време. И ако подгизнали от проливните дъждове и "предвидливо" излезли без чадър, веднага се готвите да отговорите „Дааа!", помислете отново. 20 минути чакане е един прекрасен поносимо кратък период от време. Или поне би бил, според тези от вас, които, започвайки да четат тази статия, са наясно с нелеката и трагична, бих казала, история на играта, която мисля да ви представя.



1995 г.

Иде реч за изстрадалия shooter от първо лице Prey. Игра, колкото очаквана с нетърпение от феновете на жанра, толкова и отлагана от създателите си.

Трай бабо за хубост





Prey

Жанр: **Shooter** | издател: **3D Realms/ 2K Games** | **http://www.prey.com/** | излиза: **n/a**

Историята на заглавието, самò станало жертва (Prey се превежда като жертва) на обстоятелствата, води началото си от далечната 1995 г. Тогава Apogee и 3D Realms, заобиколени от конкурентни заглавия от калибъра на Quake или разработваната с друг екип на компанията Duke Nukem 3D, стартират свой нов проект. Той трябва да е толкова революционен, че да погребе конкуренцията с лекотата, с която феновете на 3D-шутърите все още помнят на пръв поглед безсмислени поредици от букви от типа на IDDQD... Проектът, наречен Pray, е оглавен от Том Хол. Още от самото начало една от основните идеи е, че това ще е shooter, който ще ви накара да обърнете внимание и на историята му. Нещо повече: според авторите тя ще е толкова завладяваща, че дори може би ще се превърне във водещ елемент, стимулиращ ви да прогресирате. И според Том Хал тя звучи така:

Отвлечен от извънземни, вие се събуждате омотан в кабели. Проследявайки ги, с ужас откривате, че те се впиват във вашата плът и са вече едно цяло с вас. Оказва се, че извънземните са решили да се усъвършенстват в шест различни бойни дисциплини и бъдещето ви е отредило да загинете като жертва на някой упражняващ се трипръст зелен боец. Мисията е ясна – да оцелеете.

Още от началото играта е замислена като multiplayer приключение.

1996 г.

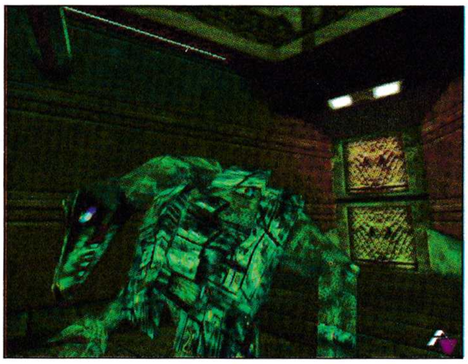
Идеята с биокостюма отпада, тъй като основно играта се концентрира върху главния герой и екипът не може да си позволи той да е прикрит от цялостна броня. Вместо това вече носи две гривни – една с функциите на щит и втора – междупланетен транслатор.

1997-1998 г.

Том Хол вече не работи по проекта. Екипът обаче е набрал много нови членове. И историята еволюира. Главният герой в играта е с индиански корени. Дядо му е бил шаман. Тръгвайки по неговите стъпки, ще усъвършенствате някои древни митични магически ритуали, поемайки ролята на нашето момче. Името на героя е Talon Brave. Освен това приключение, екипът планира цяла серия игри с неговото участие. Мотото на играта вече е „Be Brave", а простоватичките преди извънземни, отговорни за отвличането, вече са „по-висша сила, причина за създаването на живота на Земята". Съществува триединство на извънземните раси – Trocara, които са под закрилата на по-голяма формация-майка. Сблъскваме се също с мистериозна четвърта раса – Пазители, които живеят в сенките.

Тук за първи път са представени и порталите, които остават един от основните козове на играта и във версията, която според последните планове се очаква да излезе през 2006 г. Идеята е, че през тях ще можете да надникнете в играта на друг играч, паралелно развиваща се с вашата в реално време.

Идеята, напълно разработена през 1998 г., включва и възможността сам да поставите портал, където пожелаете. На демонстрация от същата година главният герой поставя портал на избрано от него място, телепорт към минал мо-





мент, където играчът среща себе си и се застрелва.

1999 г.

След т.нар. златна ера на Prey проектът е отново без лидер. Екипът се променя. Решаващата роля в изграждането на революционния енджин е възложена на Corrinne Yu, наета от 3D Realms на мястото на William Scarboro. В началото на 2000 г. Corrinne Yu напуска проекта без официално обяснение.

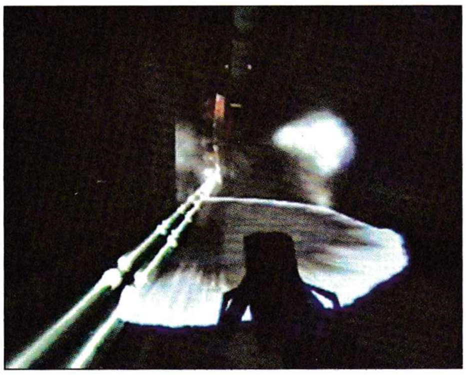
2000 г.

През март 2000 г. 3D Realms премахват всякаква предишна информация, публикувана за играта на официалния си сайт. Покриват се някъде дълбоко в далечен паралелен свят и хората дълго търсят портал, чрез който да ги достигнат...

2001-2005 г.

Наистина се оказва, че това покриване е било затишие пред буря – ако не една от най-очакваните, то поне една от най-дългоочакваните бури в геймпространството. На 15 април 2005 г. излиза официално изявление, че Prey отново е действащ проект. Този път късмета си имат шанс да опитат Human Head Studios, на които се пада честта евентуално да доведат започнатото до един щастлив край.

По последни данни играта ще използва енджина на Doom 3. Героят ви вече се казва Томи (индианско име за чудо и приказ). Произходът му все още си е индиански (че то си личи и от името). Името Talon обаче е вече така хубаво, а и явно екипът се е привързал към него, така че то все пак ще има своето място в играта. Така се нарича любимият ястреб от детството на Томи. Духът на птицата се явява в приключението като верен помощник на главния герой. В проекта вече е включена и идеята за т. нар. spirit walking. Тази способност на Томи му дава възможност да създаде дух-двойник на своето тяло, който да всява смут в друга част на дадено ниво. Към проекта е включена и възможността за Death Walking. Посредством нея вместо да разчитате на предишния checkpoint, когато умрете, можете да се възползвате от събраната енергия от душите на други мъртъвци. Ако сте събрали достатъчно, ще сте си жив и здрав и след леталния изход на дадена схватка.









Порталната система вече малко се е отдалечила от това, за което авторите говорят в началото. Въпреки че може би и тогава те са имали предвид същото, но, опитвайки се да дадат минимална информация, често не дават никаква. Сега идеята е, че единственото, с което ще се наложи да се справя процесорът, е помещението, в което вие се намирате. Това ще даде възможност да се разработят невиждани визуални чудесии (които можем само да се надяваме най-после да станат видни през 2006 г.). Авторите отдавна говорят и за нереално ниво на интерактивност като обещават, че ще можете да си взаимодействате с абсолютно всичко – да правите дупки-проходи, където си решите, и това неизбежно доста ще разшири възможностите за разнообразен геймплей.

Нахвърляйки безкрайно много и безкрайно интересни идеи за толкова много години, създателите със сигурност имат какво да ни покажат. Дано този път удържат на решението си това да се случи през 2006 г.... Евентуално. :-)

Лили Стоилова

Има няколко фирми, които никога не са се повличали по мейнстрийма. Такива, които не, че не използват клишета в заглавията си, но просто създават свои собствени и никой не може да ги вини ако ги експлоатират. Фирми, които могат да се нарекат създатели на поджанрове и основни претенденти за златния медал в надпреварата за найдобра всяка година. Такава фирма бе Близ на времето, такава беше и 3DO, такава е и Bioware.





С предчувствие за едно много силно заглавие

PC
XBox
PS2
GBA

Jade Empire

жанр: **Single Player RPG** | издател: **Bioware** | **http://jade.bioware.com/** | излиза: **лято 2005-ма**

Успели да подслонят под крилото си вече загубената Black Isle, под нейното лого се нареждат едни от най-великите – и изобщо не преувеличавам – заглавия в RPG жанра. След като ерата на 2D-то отмина, всички доста се зачудиха на къде ще поеме, и ето че тя отново успя да излезе от рамките на новосъздаващите се ролеви канони, и то как. Последва Neverwinter Nights – барабар с 2-ма си експанжъна. След това убедиха света, че D&D правилата имат място в Star Wars вселената, а аз изгубих няколко седмици от живота си с тези заглавия.



Империята на дългливите кранти*

Също както и двете части на Knights of The Old Republic (KOTOR) – Jade Empire се появи първо за Xbox, и PC премиерата се очаква през лятото. Хубавата новина, за всички нас зад клавиатурите е, че портването винаги се е правило качествено и в него е добавяно допълнително съдържание.



Идва следващият въпрос... В месеците на истерия около MMORPG-тата (Everquest 2, WOW, Guild Wars) има ли място за соло ориентирана игра. Отговорът определено е "ДА". Новите заглавия на Bioware се характеризират с едно особено ниво на качество и уникалност, което не можете да намерите в гореспоменатите геймки. Макар всички те да са под общата шапка на ролевия жанр, single player игрите, в които историята и героите, роул плей фактора, ако щете, дават един доста по-различен по замисъл и изпълнение геймплей, а и не е нужно да имате интернет връзка или да плащате месечни такси, за да се накефите на всичко това.



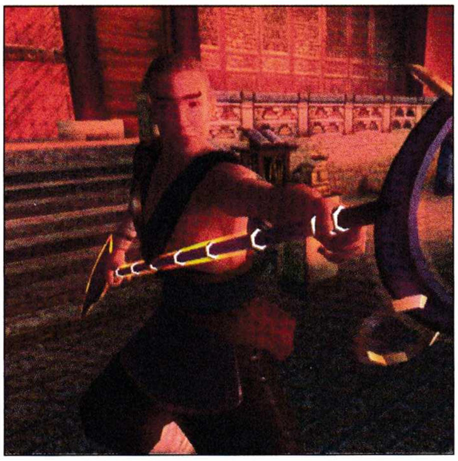
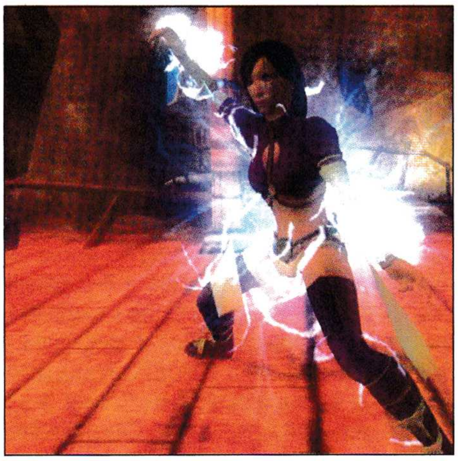
За разлика от предишните игри на компанията действието в Jade Empire ще ни отведе в една малко по-рядко експлоатирана вселена – тази на мистичния изток. И ако с KOTOR дизайнерите разполагаха с една отдавна създадена и разработена тематика, то за Jade е трябвало да измислят един нов свят от нулата. Със собствената му уникална и интересна история, митология, герои, че и да ви намерят местенце в цялата тази олелия. Естествено, ще поемете ролята на млад ученик на велик кунг-фу мастър или нещо от сорта и ще се изправите след много битки преди да достигнете баш лошковеца. Последният е все още неназован, а нямах възможността да се докопам до него в конзолната версия.

И заговаряйки за битките, нека веднага уточня нещо – Jade Empire е

екшън ориентирано битканджийско RPG

С думи прости – в KOTOR, зад цялата безумна хореография на преплитащите се в странни танци светлини мечове стои походова система, в която избирате действията на персонажа си и се отпускате удобно на стола, гледайки как попиляват лошковците. Сега отново имате потенциала да превърнете всяка схватка в смъртоносен балет с тази разлика, че бойната система вече е в реално време. Ще имате на разположение няколко бойни стила, като започвате само с един, а в течение на времето ще научавате нови. Всяка от тези техники предлага няколко базисни удара: бързата атака например е почти мигновена, но не нанася много щети и ако не я комбинирате с бавен, но съкрушителен замах, едва ли ще надвиете опонента си. В зависимост от уменията на персонажа си ще можете освен стандартните удари да нанасяте и различни като ефект щети – огнени, отровни, да го зашеметите и така нататък. Интересно е, че ще се спазва правилото от старите китайски екшъни, в които независимо колко от недобрите са наобиколили главния герой, винаги го напада само един.

Аватарът ви и неговите врагове имат три основни статистики – Здраве, Чи и Фокус. Всички знаем за какво е червеното "бар"-че – показва колко кютек можете да изядете преди да гушнете мар-

гариткиte. От Чи-то зависят "магическите" ви умения, подобрява регенерацията ви и може да добави допълнителни щети към базовите ви атаки. Фокусът се използва при употреба на оръжия и определя специалните умения, които можете да използвате с тях и силата на удара ви. С напредъка ви в играта ще се отключват нови бойни стилове и умения, които можете да научите от различни учители, или да запълните пропуските в бойния си стил с тези на друг персонаж, който да се присъедини към вас.

Подходът ви към дадено сражение зависи и от типа същества, срещу които ще се изправите – призраците например са безплътни сенки и като такива не можете да ги докоснете с конвенционални оръжия, докато демоните са имунизирани към огън, но бягат надалеч от замразяващите магии. Готско е, че когато сменя бойната си техника, героят я изкрещява силно, точно както в старите Кунг-фу филми.

Там винаги е скучно

Не си мислете, че ще трябва да се изправите срещу цялото зло на света и купчината с неизпрани чорапи в ъгъла на стаята си сами. Постепенно към вас ще се присъединят и други бойци, загубили къща/семейство/любовта на живота си/WOW акаунта си от "Големия Лош Бос Накрая". Те могат да се бият рамо до рамо с вас, или да ви подкрепят с пасивните си умения, докато се млатите без враговете да ги закачат в същото време. И докато някои от сподвижниците ви ще ви помагат, защото така е определил сценарият, за други ще се наложи да приложите дипломатическите си качества в дълги и изтощителни диалози или да изпълните някой куест. Всеки от тях идва със собствената си история, която можете да разберете, ако просто ги попитате и сте в добри отношения с тях, което допринася за по-голямата дълбочина на света. Те също като вас ще трупат нива, и ще развиват уменията си. Техният уклон и поведение ще зависят от вашето. Интересно е, че за разлика от KOTOR2 няма ясно изразени граници между "добро" и "лошо", но за сметка на това ще можете да изберете на коя философска школа да симпатизирате.

Друг заинтригувал ме момент е, че в Jade Empire един от основните елементи на RPG-тата – купищата, не – тоновете екипировка е леко пренебрегнат и оставен на заден план. Това носи своите положителни и отрицателни моменти – но идеята за игра, в която ще е важно не как си облечен, а как играеш, може само да ни радва.

Графично

Все още е доста рано да се говори за евентуалните качества на енджина, тъй като има съществена разлика между това как изглежда една игра на картинките и как на монитора. Но предварителните филмчета и скрийншоти, придружени с впечатленията ми от X-Box версията бяха меко казано – зашеметяващи. Детайлни и адски красиво изрисувани персонажи и терен, наистина зарибяваща хореография на бойните техники, емоции по лицата на героите докато са в схватка. Но засега всичко е леко относително, ще се спрем на графата пак, когато играта излезе, а се надявам това да е скоро.

Георги Панайотов

**Jade – англ. Първият смисъл на думата е нефрит – зелен скъпоценен камък, но вторият е кранта, дръглив кон. Така че добре дошли в Империята на крантите!*

Чували ли сте за ArenaNet? Не, не става дума за БГ торент трекер, а за създателите на една нова, набираща скорост онлайн ролева игра. На пръв поглед неизвестните производител и издател имат доста история зад гърба си. Ядрото на АренаНет е тройка от бивши кадри на Blizzard North – компанията, дала ни Diablo 1 и 2 (както малко по-късно ще видите, това се забелязва и в играта). NCSoft в нашата родина също е слабо позната именно поради малките стъпчици, с които прохождаме в MMORPG религията. В техния каталог са игрите Lineage 1 и 2 (също слабоизвестна в BG), City of Heroes, Tabula Rasa и разбира се Guild Wars (GW).



Вземете щипка Lineage, две щипки Diablo2, и поръсете обилно с World of WarCraft заемки, за да се получи нещо доста оригинално

PC | XBox | PS2 | GBA

Guild Wars

Жанр: **MMORPG** | издател: **ArenaNet/NCSoft** | **http://www.guildwars.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

A brave new world!

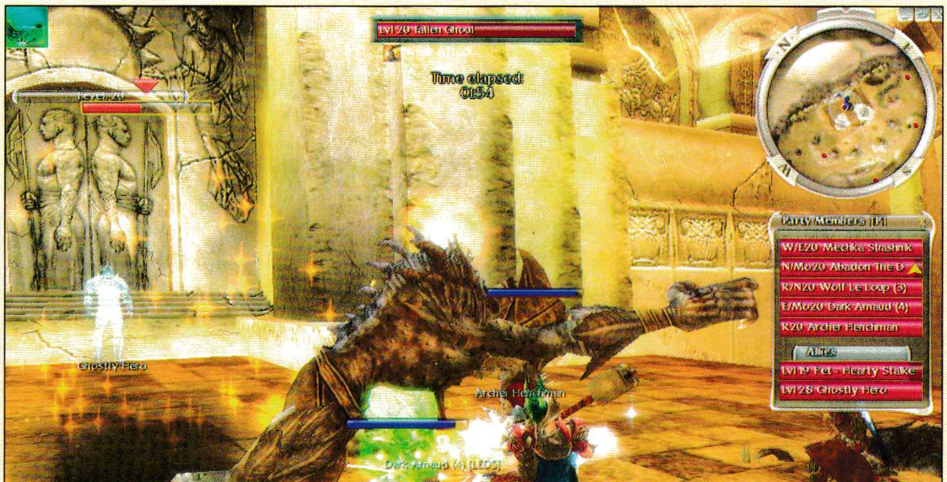
Добре дошли в едни нов, смел свят. Похвално е желанието на ArenaNet да изградят историята на играта си от нулата. Да създадат нейни собствени легенди и митове, да населят пантеона ѝ с нови богове, да разхвърлят по земите ѝ епични битки и истински герои. В общи линии сюжетът се свежда до: "в нашето китно малко царство всичко си върви по мед и масло. Но идва инвазията от големи, лоши космати същества (не, не сте в БИАД) и изпотрепват де що има по пътя си". Царят на гореспоменатото владение в ужас се хваща за главата и започва да сбира французи, немци, инглизи, корейци и т.н. международни агенти, за да му помогнат да отблъсне инвазията.Последните пък приемат образа на един от шестте героя в играта (виж карета). И останалото, както се казва, е във вашите ръце.



графика		5.5 общо
звук		
геймплей		

Диабло 3D?

Официално играта е MMORPG, неофициално е онлайн/сингъл ориентирано такова. За да влезете в играта, трябва не само да разполагате с нейно оригинално копие и CD Key, но и с Интернет връзка. В момента на зареждане на всяка зона, дори и на стартовия екран, се връзвате



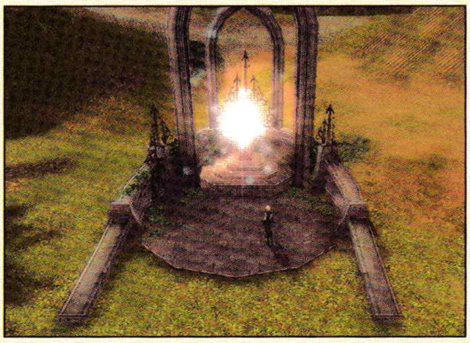
към официалния сървър и от там се източват за секунди няколко пакета с последните обновления по флората, фауната и куестовете в зоната. Във всеки голям град ще се сблъскате с цяла плеяда от други герои, най-нагло шляпащи на испански в английския канал.

Тук е моментът да си съберете дружинка (задължителна за по-крайните фази на игра) или да се насочите сами към приключенията. В момента, в който излезете от града, само за вас (евентуално за съботорниците, ако имате такива) се load-ва зоната и останалите нямат достъп до нея – подобно на отделните игри на Диабло-сървърите. Разликата е, че максималният брой на групата ви се определя от играта и не можете да се впуснете с 8 приятели в първите нива.

Геймплеят се базира на добрата стара система – убийство/награда. По подобен на "Гяволо" принцип предметчетата се опитвате да ги набутате в една срамежлива раница и това е. Няма маса народ около вас, няма опасността да те свитне някой жив опонент от противоположната фракция, нямаш шанса, докато умираш, изневиделица да се появи някой прийст и да те спаси. Но за сметка на това няма и lag.

Друга прилика с Diablo е, че за разлика от повечето MMORPG-та, в които можете да преборите сам максимум 1-2 гада на вашето ниво, тук спокойно можете да скочите на солидна групичка лошковци с 1-2 нива над вас и да ги издухате от картата. С това приликите приключват. В своята същност играта е силно PvE ориентирана и PvP съдържанието е отделено в свой собствен раздел, имащ съвсем малко общо с нормалния.









Миш-Маш

Не се учудвайте, ако воинът в групата ви изведнъж призове огнена топка, или монахът спре да лекува и започне да вдига скелети. Границите между различните класове са силно размити поради възможността да ги комбинираме. След като изпълните първите си куестове, ще можете да придобиете три от четирите базови умения (първото винаги е присъщо само на дадения клас), на който си пожелаете герой. Не само това – в по-късните етапи ще можете със специални sigil-и да научите умения дори на някои от противниците. Но изборът ви е необратим и добре трябва да си направите сметката дали като бързо cast-ваш месмер, да придобиеш разрушителните магии на елементалиста, или като воин да имаш уменията за отстрел на враговете от разстояние.

Някои от евентуалните комбинации са принципно възможни, но поради ред причини неизползваеми – ranger-ът например използва за своите умения енергия (мана), която поради особеностите на класа му не е чак толкова много, затова, ако го слеете с някой от магьосниците, няма да вдигнете кой знае колко потенциала на персонажа си.

Освен това, придобивайки втори клас, героят ви може да носи бронята само на стартовия си, а воин, облечен в дрешки... ами смешно е, но не и невъзможно. В цялата тази класова какофония ме учуди искрено липсата на melee dmg dealer (какъвто е rogue или berserker от Baldurs Gate например) и фактът, че изборът ви на стартов герой се свежда само и единствено до расата на хората. Системата обаче е доста иновативна, определено радва и говори за размърдване на мозъците в гейминдустрията.

Уменията, колкото и много да притежавате, се ограничават само до 8 по време на мисия, което също за мен е необяс-

ниmo орязване на възможностите на персонажите. Повечето от тях ще научите от NPC-та, но едни от най-редките и силните можете да придобиете само като награда за изпълнен куест или като рядък предмет, хвърлен от босовете. Другото, което ме учуди, е горната граница за развитие на аватара ви до 20-то ниво, което върти го, сучи го – малко си остава, прекалено малко.

Предметите

Разработчиците са адски горди, че са премахнали елемента на циклене за предмети... Мдам, ама не съвсем. Наистина са вкарани нотки на оригиналност с малкия инвентар, но за мен той беше повече скромен, отколкото иновативен. Имате възможността, чрез оръжеен майстор да модифицирате с някакъв ефект което с пожелаете оръжие. Също така ще можете да разглобявате магическите такива и с извадените съставки да ъпгрейднете наличния си арсенал. Проблем си остава, че от 20 воина, избрали да специализират мечове, 19 са с еднакви оръжия на 20-то ниво, 15 носят еднакви брони и 1-2 носят по някое от свръхпредметчетата.

PvP

Изнесен в отделна секция, той по-скоро наподобява геймплея на някой екшън. Както споменах вече – опцията изведнъж да се озовете в средата на диво сражение не фигурира. Избирате си развития в Role Play частта персонаж или създавате нов и се впускате в една от няколкото арена базирани битки (4vs4, 8vs8,и т.н.). Всяка битка дори в най-малката арена е безсмислена, ако си нямате гилдия и хората в нея не знаят какво и как да правят. Иска се доста отборна игра и добра преценка на качествата ви, за да извоювате флага на победата от янките или корейците обратно за Стария континент. Всички умения, които сте отключили в нормалната игра, идват могат да бъдат използвани тук. Така че Arena заменят лова за предмети с лов на... познахте – лов на скилове...



Графика, звук и малко мрън-мрън

Ако погледнете оценките, ще разберете, че поне във визията играта е много, много добре. Ще видите пищни и наистина спиращи гледката пейзажи, живи водни повърхности, водопади, които едва ли не могат да ти напръскат клавиатурата. И всичко това се движи доста приятно на доста типове геймърски машини (не офисни такива). Звукът е малко по-друга бира, явно хората са го попрепукали, защото нито музичката, нито заобикалящите ви шумове могат да ви впечатлят, а мелодийките на моменти започват дори да дразнят. Но и за това си има решение – mute + WinAmp. Но нека обърна внимание на недостатъците на играта. Безплатен обяд няма – да, GW не иска месечни такси, но в момента оставя усещането за четвъртинка от Куатросталджиони пица, т.е. кльопащ частта с царевичка и краставички, но знаеш, че някъде там в кутията има още 3 парчета с шунка, салам и прошуто. Тепърва на регулярен базис ще излизат експанжъни, които да добавят нови неща, а за тях ще се доплаща.

На второ място е чувството за свобода – ами няма го, оказва се, че героят ви не може да кривне и стъпка встрани от предварително начертаните коловози. И на последно е липсата на обособени езиково профилирани сървъри – просто хората си шляпат на родния език и не ги грее за бедните източно-европейци, на които в школото им е бил наложен само английски и руски.

Но, ако пренебрегнем тези неща, GW е една много повече от добра онлайн игра, която е приятно масова.

Георги Панайотов

РЕЧНИК

MMORP - Massive Multiplayer Online RPG. Онлайн ролева игра, където всички герои се подвизават едновременно в една и съща реалност, "намираща се" на отдалечен сървър.

Lag - Закъснение. Времето, за което информацията стига до сървъра и се връща до вас. При лаг над 400-500 милисекунди положението става тегаво за игра.

PvP - Player vs. Player. Игра срещу живи противници.

PvE - Player vs. Enviroment. Игра срещу компютърни опоненти.

AOE - Are of Effect - Магии/умения, нанасящи щети в голяма зона едновременно на много врагове.

Dmg Dealer - Клас герой, който нанася щети.

Tank - Клас, предвиден да поема щетите, вместо останалите.

ГЕРОИТЕ

Воин



Танкчето на групата. Може да носи най-тежките брони, владее всички оръжия за близък бой и е несравним в нанасянето на щети. Може да сменя бойните си стойки, да "навиква" съотборниците с положителен ефект и лошите с отрицателен. За използване на специалните си умения употребява Rage.... опс - адреналин, който се генерира, докато нанася и поема щети. Освен че изглежда много джиджано в броня, без него ще ви е трудно по енд-гейм куестовете. Комбинира се чудесно с всеки един от останалите класове.

Рейнджър



Разделил базовите си умения на 4 групи (Expertise, Beast Mastery, Marksmenship, Survival) това е класът за всички любители на Леголас. Има най-големия обсег в сравнение с всички останали, използващи ranged атаки. Носи зашеметяващи лъкове, може да поставя капани (уви - няма невидими rogues, които да лови с frost клопката), да си опитоми животинче и да пуска не лоши AOE магийки с течение на времето. Чудесно се комбинира с воин, тъй като рейнджърските умения също изискват мана.

Елементалист



Заклинателят в играта - владее четирите магически школи (огън, земя, въздух, вода), нанася зверски щети за кратко време и е с най-добрите AOE-та. Проблем става като свърши маната, но, ако останалите в групата знаят какво прави, оцелява и е незаменим.

Некромант



Некрото в GW има потенциала да стане един от най-мразените персонажи, заради армиите от немъртви слуги, които може да бълва и да lag-ва играта на останалите. Останалия му арсенал се състои от отровки и проклятия. Хейтърите на играта обвиняват ArenaNet, че са го портнали от Diablo, но не е съвсем така.

Месмер



Третият "caster" в играта нанася добро количество щети, но не може да догони елементалиста по този показател. Умението му е в това, че само и единствено той може да призове силите си толкова бързо и да нацвъка групата ви с полезни ефекти или неприятелите - с куп поразийки (забавяне, по-муден удар, по-малко броня и т.н.). С оглед на това колко бързо си източва енергийните запаси с воин би бил добра комбинация.

Монах



"Попът" в групата. Ако се комбинира с елементалист става шаман, в комбина с воин става паладин.По принцип е кекав и не носи на много бой, но може да научи и използва най-ефективно огромен арсенал от лековити заклинания и ефекти. Отново основен поддържаш клас и без него след 10 lvl по-добре да не щъкате много много.


COUNTER STRIKE™
SOURCE™
КОДОВЕ ЗА ДОСТЪП
5BG2E-MQ582-BPGX9-J4RE2-DXFA6
само от Трансфер Груп ЕООД
ТРАНСФЕР® ГРУП ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА VALVE®
© Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo and Valve Source, are either registered trademarks or trademarks of Valve Corporation
ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105
E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM



Най-отчайващият фалстарт след Ultima IX

PC XBox PS2 GBA

Dungeon Lords

жанр: фентъзи RPG | издател: Heuristic Park/Dreamcatcher | http://www.dungeonlords-game.com | хардуер: P 1 GHz, 384 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9.0c | CD: 3

Разочарованието от тази игра е пълно, а след излизането ѝ, репутацията на дизайнера Дейвид Брадли, постигнал небивал успех в миналото с няколко от частите на Wizardry, е срината със земята. За голямо съжаление и на мен, и на купищата му фенове по цял свят, които очакваха неговото най-ново и упорито рекламирано епическо фентъзи RPG. Dungeon Lords се оказа недовършен боклук, натъпкан до козирката с бъгове.

Провал

Проблемите в тази игра са толкова много, че не знам откъде точно да започна. Още със стартирането ѝ се набиват на очи първите кусури: Менюто е грозно и се зарежда на една крайно убита резолюция 800 по 600. Когато я промених на 1280 по 1024, изображението въобще не се разтегна, както си му е редът, а се сви в горния ляв ъгъл и стана малко и още по-неприятно на външен вид. Извадих си очите, докато успея да си създам герой, а представете си изненадата ми, когато забелязах, че опциите за промяна на външния вид на персонажа – нещо, което присъства във всяко нормално RPG – не работеха, сякаш някой е забравил да ги активира след провеждането на бета тестовете (и тогава бяха изключени).

Добре – какво толкоз, си казах аз, играта ще е готина, това все пак са дребни проблеми... Пускам се аз по покрайнините на Фаргроув, първия град в Dungeon Lords, и започвам да си се шматкам насам-натам из гората и да се ориентирам в доста еднаквата околна среда. За малко група плъхове щяха да ме оставят буквално без кости, докато свикна отново с доста неинтуитивно управление и провеждане на битки (единственият "туторъл" в играта е едно миниатюрно прозорче, което изниква в началото, и в което предимно е описано кое копче каква функция изпълнява).





Добре, виждам аз, че там пише "M – включва/изключва картата". Окей – натискам си аз, натискам си, ама курец, батка, нищо не става. Викам си, брей... ко стаа тука ся. Как е възможно и тази опция да не бачка. Преди да се усетя, бях кривнал от главния път и видях бая зор, докато се ориентирам и се върна обратно на него. Навсякъде бе едно и също – дръвчета, тревички и храсти и абсолютно нищо друго, което по някакъв начин да ме подсети, че съм минал оттук.

Пустош

Дори и да преглътнете тези първи доста дразнещи впечатления, ще трябва да се справите и с изключително "призрачните" градове, в които рядко може да видите разхождащ се жител, освен туктам някой пазач. През нощта това е разбираемо, но през деня – пълен абсурд. Дори и случайно да мернете заблудена душа и да се опитате да размените две приказки с нея, в 90 процента от случаите ще бъдете брутално отрязани с реплика от типа: "В момента нямам никакво време".

Особено лошо впечатление правят таверните. Съдържателите им и в найдобрия случай една прислужница надали правят особено голям оборот, тъй като, когато и да влезете, масите винаги ще са празни. Най-трагична беше тази в елфическия град. Стоящата като дупка в стената камина въобще не грееше, а в нея нямаше пукнато дърво. Предположих, че просто така са решили дизайнерите – да е празна. Но когато си наех стая, за да отморя от дългото около пет-десетминутно пътешествие от единия град до другия, през което не се случи абсолютно

графика	
звук	
геймплей	

3 общо

нищо, освен стандартните твари, които се появяват на равни интервали от време, забелязах, че в помещението няма пукната мебел.

Дори и легло, просто за идеята. Този и още куп други подобни пропуски, ме наведоха на мисълта, че играта очевидно е незавършена. Сякаш джигам на някаква бета версия (поне в онази, която ми попадна преди месец-два, картата си работеше).

Еднообразие

Единственото забавно нещо в играта на Dungeon Lords са постоянно появяващите се тълпи от чудовища. Те биват генерирани на случаен принцип – веднъж ще изникнат група вълци, друг път банда немъртви, а не дай си боже – и няколко магьосници наведнъж. Но след няколко часа игра, започва да става доста досадно и монотонно. Особено при положение, че така рекламираните множество комбота всъщност са съвсем малко на брой и твърде еднакви помежду си като изпълнение.

За моя изненада, и второстепенните куестове ги е хванала липсата. Почти никой в света на Dungeon Lords не се нуждае от абсолютно нищо. Изключение прави нещастникът от Фаргроув в началото на играта, който бива ненадейно нападнат от група крадци и моли за помощта ви. Освен него засега не съм видял нищо друго подобно. Което е отчайващо. Добре, че поне има главни куестове. Не че историята пращи от оригиналност, но ако всичко останало си беше в ред, нямаше да прави и толкова лошо впечатление.

Намирам за странен и фактът, че може да имате по един-единствен предмет в инвентара си – оръжие, броня или накит. Да речем, когато намерите елфически меч, всеки следващ, който се опитаме да приберете, ще бъде унищожаван автоматично. Това вероятно е направено с цел да не забогатяваме твърде бързо и лесно, но е адски тъпо като идея и определено има други по-нормални решения на този често срещан в RPG-тата проблем.

Недоразумения

Dungeon Lords има крещяща нужда от закърпване. И първият съвсем логичен пач се появи почти веднага след излизането на играта. Макар и да поправя десетина бъга, двата основни проблема – кустомизирането на героя и картата – все още са налице. При все че още пише "Изберете раса, клас







и външен вид на героя си", след инсталирането му въпросните опции за промяна на "лице", "кожа" и т.н. просто изчезнаха. Картата пък все още не може да се активира, въпреки че след като се поразрових из папката на играта, попаднах на цяла директория Maps, в която отново за моя изненада, открих една-единствена карта, тази на Фаргроув. Според мен причините за това недоразумение са две – или има проблем с активирането на тази екстра, или авторите са решили в последния момент да я махнат от играта си, за да може странстването да бъде "по-интересно" с наличието на един умрял компас, но са забравили да махнат описанието на клавиша M от Help прозореца. Поне основното меню е поправено и вече не се забива в ъгъла на по-високи резолюции, макар че изглежда все така ръбато.

Внимание!

С Dungeon Lords се отбелязва може би вторият най-трагичен фалстарт в историята на игрите след Ultima IX. Като цяло обаче двете игри са несравними. RPG-то на Origin и прословутият Лорд Бритиш, макар и нечовешки бъгаво, представляваше истински шедьовър от страна на геймплея. Настоящото творение на Дейвид Брадли не може да се похвали дори с това. Dungeon Lords със сигурност не е лишена от потенциал, но и сто пача да излязат, пак няма да успеят да внесат нужното разнообразие. Единственото наистина добро нещо в нея е заглавието и обложката. Всичко друго – графика, звук и геймплей – изглежда недоправено. Моят съвет е – стойте настрана от тази ролева игра, освен ако не си падате мазохисти. После да не кажете, че не съм ви предупредил.

Владимир Тодоров

Сто процента сте забелязали, че през последния месец на геймпазара не се появи почти нищо качествено. На фона на тази суша Pariah изигра ролята на оазис, кацнал директно насред гореща пустиня. Не трябва да забравяме обаче за стойността на водата в подобни условия. Или в прав текст – сама по себе си новата геймка на Digital Extremes не е най-невероятният сай-фай шутър от първо лице, който се е появявал на пазара, но за момента е добро решение за прекарване на свободните следобедни часове.

Студен коктейл в ужасно горещия пролетен ден

ри подземия и т.н. Разнообразието от терени е задоволително – пустинни каньони, мрачни гори, футуристични сгради, движещ се влак и прочие.

За разнообразие са добавени и превозни средства, които обаче не ми допаднаха особено. Хубавото при тях е, че могат да се използват както в соловата игра, така и в мултиплейър режим. Те са снабдени с различни видове оръжия и варират от триколки до гигантски танкоподобни машини. Естествено, всички са създадени в тон с футуристичния сетинг, но за сметка на това са трудно управляеми и понякога е дори досадно да ги използвате.



PC | XBox | PS2 | GBA

Pariah

жанр: **FPS** | издател: **HIP Interactive/Digital Extremes** | **http://www.pariahgame.com** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **3**

Фабулата се разгръща в близкото бъдеще, когато Земята е превърната в затвор. И за да бъде по-интересно и напечено положението, определени територии от нея се управляват от затворници и други хора, попаднали в категорията "извън закона". Разработчиците от Digital Extremes са решили да ви позволят да се превъплътите в ролята на доктор Мейсън. В началните минути на играта той получава задачата да ескортира заразена от непознат вирус мацка, която в бъдещ план ще има определена роля в развитието на живота ви.

По време на пътуването, когато преминавате над вражеска територия, самолетът ви е ударен от противникова ракета, която ви запраща на земята с гръм и трясък. Когато идвате на себе си, разбирате, че се намирате сред горящите отломки на размазаната машина. Мацката, която придружавате, е оцеляла по чудо и по нещастни за вас стечения на обстоятелствата успява без да иска да ви предаде вируса, на който е жертва.

Същност

Както вече разбрахме, Pariah представлява сай-фай шутър от първо лице, който не може да се похвали с най-невероятната сюжетна линия, на която съм попадал. В интерес на истината информацията за това, което се случва около вас, е оскъдна и трудно се разбира каква именно е вашата роля, кои са противниците ви и какво точно става наоколо. Нивата са разделени на два вида – в първите действието се развива на открито, а при вторите е пренесено в сгради, бунке-

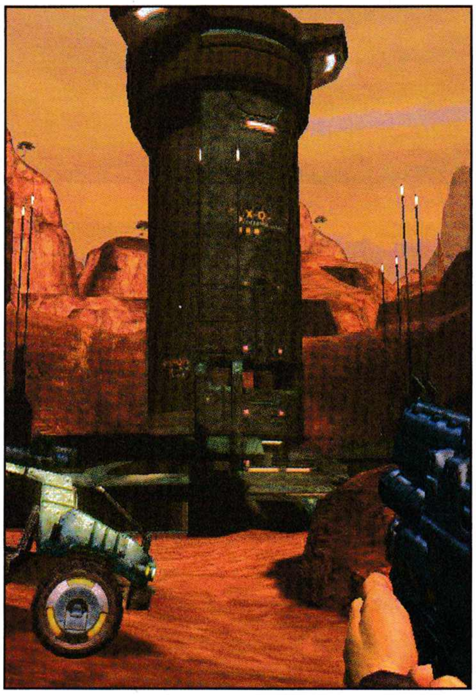
Изкуственият интелект на NPC-тата се различава в зависимост от това дали ще играете в сингъл или мултиплейър режим. Ботовете в мрежовата игра са доста по-глупави от тези в соловата, където противниците са много бързи и могат да се прикриват умело и дори се опитват да действат в екип.

Често пъти ще ставате жертва на безпощадните им колективни атаки. Иначе в мултито са доста тъпички и влизат перфектно в ролята на безцелно мотаещи се наоколо мишени. Тичайки из опустошената планета, ще можете да се натъкнете на някоя друга скриптирана засада, която да ви накара да си помислите: "Боже, какъв изкуствен интелект притежават тези войници", но ако ви се наложи да преминете отново от същото място, ще разберете, че това е измама. Хубаво е, че не се прекалява с тези скриптирани моменти, а главно се разчита на "разума" на противниците.

Система за модифициране на оръжията ви

Арсеналът се състои от седем различни по вид и устройство оръжия, дошли директно от бъдещето. Дизайнерите, работили върху тях, са свършили много добра работа по външния им вид. Всички те могат да бъдат подобрени по три пъти. За тази цел трябва да събирате произволно пръснатите по нивата специални електрически ядра.

За първото подобрение на всяко отделно оръжие ви е необходимо едно, за второто две, и както може би се досещате, за третото – три ядра. Модификациите са различни и варират от по-



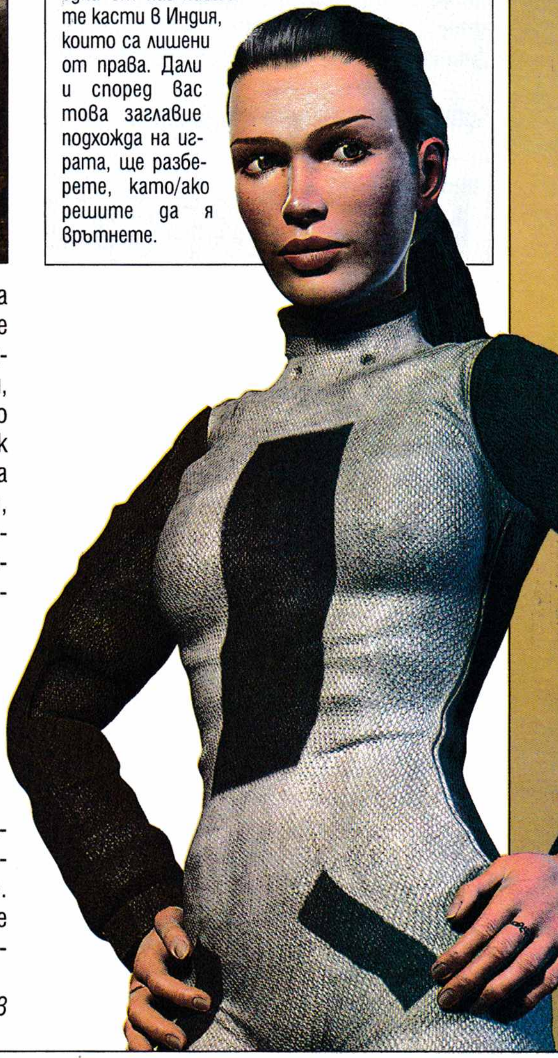


графика
звук
геймплей
4.5 общо



КОЙ Е ПАРИЙ?

Парий? Какво е туй животно и има ли то почва у нас? Обяснението, което дават производителите за името на геймката, е много просто. Според тях едно от значенията на думата "парий" е отхвърлен, изгонен от обществото човек, което идеално пасва на основната тема, защото главният герой е доста самотен, в лош за медицинската му кариера етап от живота си. Главната героиня пък е била затворничка дълго време, а и много от враговете им също са пандизчии. Така че Pariah е думата, която според създателите, най-добре подхожда на играта и то в много отношения.
Аз пък, като добро дете, проверих в Българския тълковен речник за значението тази дума. Там пише, че "парий" са членове на една от най-низшите касти в Индия, които са лишени от права. Дали и според вас това заглавие подхожда на играта, ще разберете, като/ако решите да я врътнете.



бързо изстрелване на амуниции и прибавяне на инфрачервен сензор към снайпера ви, до опция за ръчно взривяване на гранатите, изхвърлени от гранатомета ви.

Струва ми се, че всичко дотук звучи добре, но не мога да скрия факта, че оръжията в Pariah са, до голяма степен, неефективни и слаби. Определено най-доброто от тях е снайперът, който след като се ъпгрейдне, се превръща в машина за трупове. Но за съжаление местата, на които можете да го използвате пълноценно, не са много. Към екипировката ви се включва и пособието на доктор Мейсън за възстановяване на здравето му. То се използва, като в него се сложи "пълнител", който регенерира определено количество здраве, и с течение на времето се изчерпва. Този уред също може да бъде ъпгрейдван по подобие на оръжията.

Unreal енджин, комбиниран с подобрена Havok физична система

Програмистите от Digital Extremes са използвали добре познатия ни Unreal енджин, който, съвсем логично, придава на играта страхотна визия. Похвално е, че въпреки това геймката може да се джитка и на съвсем нормална конфигурация, без да има сериозно насичане. При средно покачени графични параметри играта пак е красива, като разполага с примамлива околна среда, подобрен физичен енджин, който позволява деформацията на повечето заобикалящи ви предмети, страхотни текстури и добре изглеждащи противници и герои.

Студен коктейл или топла бира?

В крайна сметка мога да си продължа мисълта, която започнах в увода на материала, и отново да ви кажа, че на фона на игрите, които излязоха през последните седмици, Pariah е добро попадение. Но в сравнение с титаните в жанра като Half-Life 2 и Doom 3, няма шанс. Лично аз я изиграх с кеф, но, уви, тя не представлява нищо кой знае колко различно от масата шутъри на пазара.

Асен Георгиев

Въобще не би прозвучало преувеличено, ако изрева с все сила пред всички ви, че Chaos Theory определено е найяката част от прословутата юбисофтска поредица Splinter Cell. Въобще – найстрахотната стелт игра, излизала някога. След Thief: Deadly Shadows, разбира се! Феновете на пушките и хай-тек джаджите да ме прощават, ама няма нищо подобро от този феноменален готически стелт. Да не говорим, че образът на Гарет е един от най-запомнящите се в гейминга въобще...

Та, да се върнем на въпроса, а именно: Chaos Theory – красива, разнообразна, пълна с изненади и нови екстри, достатъчни, че да задоволят и най-претенциозните мозъци. Какво повече ви трябва?



Еволюцията на жанра продължава!

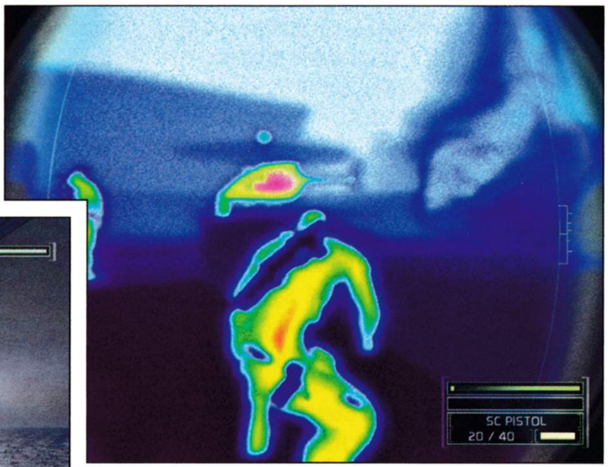
PC | XBox | PS2 | GC

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

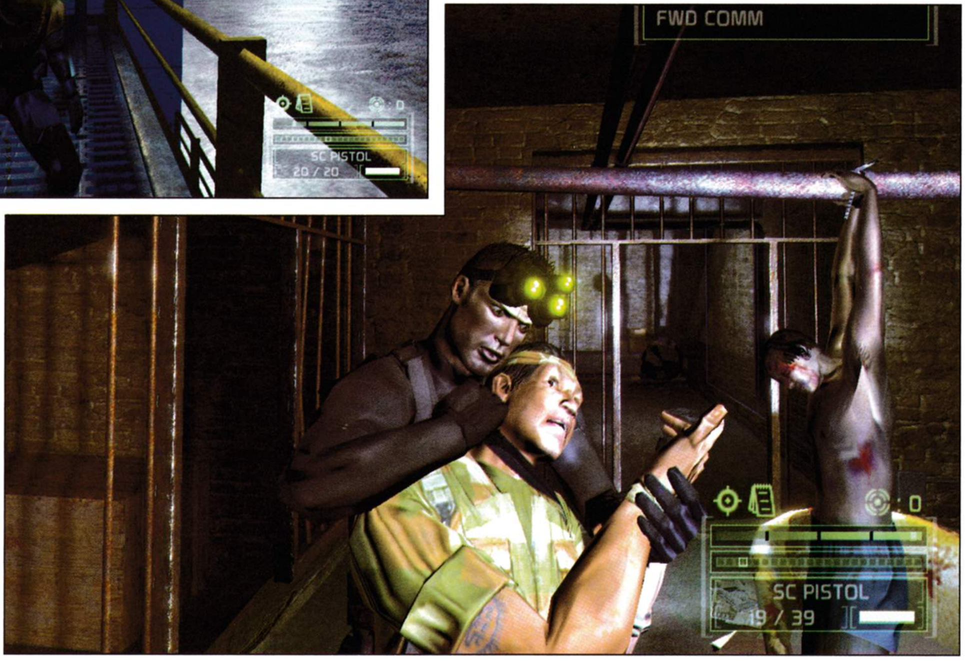
жанр: **Stealth** | издател: **Ubisoft** | **http://www.splintercell.com/** | хардуер: **P 1.4 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP DirectX 9.0c** | DVD: **1**

Един различен Splinter Cell

Промените в Chaos Theory са десетки. И по мое мнение – все за добро. На първо място, необходимостта да бъдете наистина безшумни и незабелязани (освен ако изрично не ви е заповядано) вече не се натрапва с такава ярост, както в предишните две части. Например ако задействате алармата повече от три пъти, усмихвайки се невинно пред сварилата ви по долни гащи старателно скрита охранителна камера, това няма да доведе до автоматичен провал на мисията (естествено Ламбърт, вашият бос, няма да пропусне да измрънка недоволно). В подобни случаи всичко живо ще се наеме да ви търси и ще бъде няколко пъти по-бдително отпреди. Тогава шансовете ви за оцеляване ще намалеят зна-







ТЕОРИЯ НА ХАОСА

Какво би станало, ако чрез помощта на един съвсем обикновен на пръв поглед алгоритъм би могло да се предизвика срив на азиатската стокова борса, да се спре електрозахранването на цял Ню Йорк за няколко часа или с дни, и дори да се поеме пълното управление на балистична ракета? Само един човек на Земята притежава ключа към този код и вие, Сам Фишър – най-елитният специален агент, трябва да го намерите и спрете на всяка цена. В противен случай светът през 2007 година ще бъде погнат от верига от хаотични събития с катастрофични последствия за всички.

графика	
звук	
геймплей	
5.5 общо	



ЩО Е ТО SPLINTER CELL

Това са специални агенти от "Трети ешелон" на американската Агенция за национална сигурност на САЩ. Те биват изпращани на мисии по целия свят, за да упражняват прилагането на т.нар. "пета свобода"; свободата да се прави абсолютно всичко, което е необходимо, за да се запази сигурността и интересите на Съединените щати. Това са елитни разузнавателни бойци, събиращи важна информация. Действат сами, подкрепяни единствено от постоянните радионаставления на обучен за тази цел екип. Идеята да бъдат кръстени по този начин произтича от факта, че ако бъдат заловени или убити по време на операция, правителството на Съединените щати ще отрече, че е знаело каквото и да било за тяхното съществуване или действия, т.е. – ще ги "отцепи" (това е едно от значенията на думата splinter) напълно от себе си. Първият такъв сплинтър сел е Сам Фишър.



чително, но няма да изчезнат напълно. Но все пак и това е опция за благото на разнообразието – да минете нивото, използвайки цялата огнестрелна мощ, с която разполагате, а не да рестартирате, докато съвсем не загубите първоначалния си ентусиазъм.

На второ място: дизайнът на десетте наистина огромни мисии сега е доста по-нелинеен и разчупен, предлагайки много по-голям брой различни пътища, чрез които да достигнете безшумно до своята цел (включително повече входове и изходи от дадена сграда). Като отражение на тази промяна в съотношението екшън-стелт, в началото на всяко ниво ще имате възможност да решите с какъв тип екипировка предпочитате да стартирате – дали тя да е пригодена за промъкване или за директно нападение. Съществува и среден вариант, препоръчван от Уилям Рединг – един от NPC-тата. А изборът ви, естествено, ще зависи от вашия предпочитан стил на игра, макар че все още най-удобният начин да минеш дадено ниво е като останеш напълно незабелязан.

Командоският нож

За нещастие на враговете си, в Chaos Theory Сам Фишър е далеч по-подготвен отпреди. Той е научил много по-голям брой движения и хватки, които няма търпение да изпробва, и е взел със себе си една още по-ефективна хай-тек екипировка. Може би най-значимата промяна в сингълплейър кампанията е въвеждането на нож – нещо, което по една или друга причина липсваше до ден днешен. С негова помощ ще заплашвате доста по-сериозно гърлата на противниците, докато ги разпитвате; ще чупите ключалки, с които нямате време да се занимавате по-отблизо, и естествено – ще го използвате за близък бой.

Ножът върши много по-полезна работа, отколкото си мислите, и въобще не е екстра, която трябва да се подценява. Представете си например, че се намирате зад някаква палатка, чийто вход се охранява от патрулиращ и въоръжен до зъби тип. Вместо да си хабите мунициите, защо просто не разрежете задната част и не се вмъкнете в нея, без противниците въобще да разберат, че съществувате. Същото правило важи и за по-крехките повърхности като найлон например.

Време да убиваш

Освен всичко останало, Сам може да изпълнява и някои наистина зрелищни убийства. Например още в първата мисия имате възможност да увиснете от външната страна на парапета на малката тераска, заобикаляща местния морски фар, и когато патрулиращият по нея противник се доближи достатъчно до вас, да се покатерите и да го изхвърлите от нея директно във водата с едно бързо и ловко движение. Или пък, докато сте обвили крака и ръце на някоя водосточна тръба, минаваща близо до тавана, защо не да сграбчите минаващия под вас патрул и да не му дадете това, което той винаги е искал, но досега просто не го е

знаел – да му извиете врата във въздуха с едно звучно "щрак".

Друга сериозна промяна в геймплея на поредицата Splinter Cell е наличието на допълнителни опции при отварянето на врати. Сега можете да ги открехвате по "стелт" начин, т.е. съвсем безшумно, без да привличате каквото и да било внимание. Или пък ако видите с помощта на оптичния кабел или топлинното си зрение, че от другата страна, точно пред нея, е застанал (или се кани да мине) противник, защо да не я разбиете яростно, за да го претрепете на бърза ръка, без да разбере откъде му е дошло. Естествено, това ще предизвика доста шум, така че внимавайте.

Експериментална екипировка

Подобрения се забелязват както във вашия основен арсенал, така и в начина, по който ще го използвате. Например пушката SC-20K вече има една допълнителна притурка, която я превръща в истинска полуавтоматична двуцевка, идеална за бой в близки помещения, но за съжаление – адски шумна. Алтернативната стрелба на вашия 5-7 SC пистолет пък ще изважда от равновесие огромна част от осветителните тела за кратък период от време. Това определено е по-приемливият начин, отколкото да ги чупите – нещо, което ще предизвика силно подозрение у охраната. Освен това с натискането на клавиша Q, докато се прицелвате, ще променяте основната ръка, с която държите оръжието си и по този начин ще получавате по-добри възможности за изстрел в зависимост от позицията, която сте заели.

В Chaos Theory Сам разполага и с едно допълнително, електрически подобрено зрение, наречено EEV. С негова помощ той може да сканира обектите около себе си, за да разбере кои са интерактивни и кои не. Например кое се влияе от алтернативната стрелба на пистолета, кое може да бъде хакнато (под формата на доста забавна мини-игра, в която трябва да откриете правилния порт адрес), кой предмет представлява опасност за вас (например мина) и т.н. EEV-то е особено приложимо, тъй като, освен за бинокъл, благодарение на зумващите функции, Сам го използва и за да прониква в компютрите от разстояние. Така той да събира ценна информация, без да се налага да заставa баш пред тях и да разкарва работещия на тях персонал. Това означава, че сега може да преминете през едно ниво в буквалния смисъл без абсолютно никой да ви забележи.

Звукометърът

Splinter-ветераните няма как да не забележат, че сега, наред с т.нар. стелт метър, който определя до каква степен сте видими за околните, присъства и един нов. Той се нарича звукометър и работи в две посоки. От една страна отчита силата на звука, носещ се около вас, и от друга, определя колко шум вдигате самите вие. Така например, ако влезете в стая, в която касетофонът е набичен на макс, можете да използвате това в своя полза и да съобразите движенията си (и шумът, който издават те) с него. Ако пък се озовете на някое мъртвило, тогава ще трябва да бъдете доста по-внимателни в това, което правите. Тази нова екстра в Chaos Theory, ако питате мен, е една от най-яките в цялата игра.







В екип с приятел

Когато се наситите на сингълплейър кампанията, Chaos Theory ще ви предложи още една, доста примамлива възможност да се завърнете в света на Том Кланси и Splinter Cell. Ubisoft за изковали майсторски добър кооперативен режим на игра, състоящ се от няколко обвързани помежду си мисии, които допълват цялостния сюжет в играта. Заедно със свой приятел ще може да се впуснете в поредица от опасни операции, като едновременно с това ще може да изпълнявате няколко специални движения, които иначе не биха могли да се осъществят от един-единствен човек. Например ако вашият партньор приклекне, ще образува с ръцете си "люлка", върху която вие бихте могли да стъпите, за да бъдете издигнати до иначе недостъпни от вас самите места. Или пък единият ще може да хвърли другият с все сила срещу някоя нещастна жертва. Въобще – манията е пълна.

Естествено, мултиплейър режимът не е пренебрегнат. Прословутата игра Шпиони срещу Наемници, която Pandora Tomorrow въведе, се завръща с все сила в Chaos Theory с няколко нови и за двата екипа екстри.

Между светлината и тъмнината

Без съмнение Chaos Theory е една от най-красивите игри, излизали на пазара през последно време. Ако набичите на макс абсолютно всички опции, наред с Pixel Shader 3.0, ще станете свидетели на една невероятно детайлна, макар и твърде мрачна на моменти, околна среда, придружена с изключително реалистични светлинни ефекти. Естествено, всичко си има своята цена – в такива ситуации, поне при мен, играта се държеше доста нестабилно, след половин-един час гейминг зацикляше и се налагаше да рестартирам. Звукът пък е все така на едно добро ниво. Отново шегаджийските реплики на Сам Фишър са озвучени от холивудския актьор Майкъл Айрънсайд (гадта в "Шотландски боец 2"), а майсторски изпълненият саундтрак е дело на невероятно талантливия бразилец Амон Тобин.

Разбира се, Chaos Theory не е перфектната игра. Забелязват се дребни проблеми с изкуствения интелект, понякога историята се поднася твърде накъсано и неразбираемо между мисиите, а някои от готините нови движения в репертоара на Сам остават почти неприложими в повечето нива. Ето материал за разсъждение на разработчиците, когато решат да създадат Splinter Cell 4. А такъв ни очаква догодина!

Владимир Тодоров

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK



BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА MONSTER TRUCK FURY

НА ПАЗАРА СЛЕД 3-ТИ ЮНИ

MONSTER TRUCK FURY

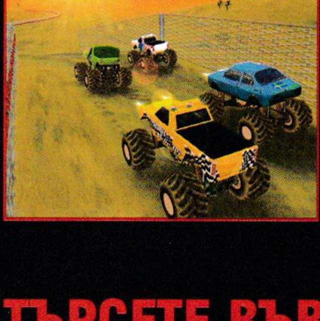
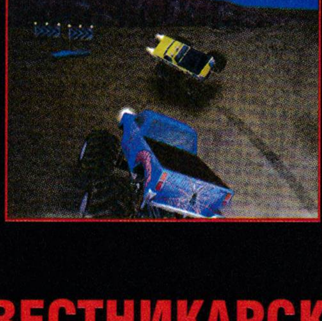
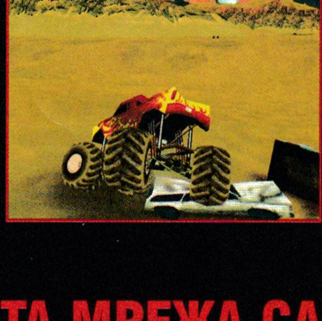
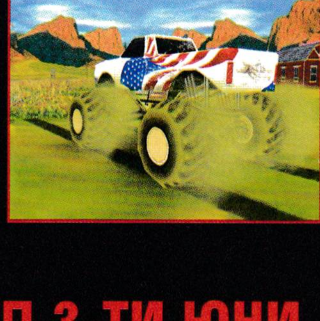
Monster Truck Fury е комбинация от офроуд и състезание на писти. В играта можете да изберете някой от най-яките камиони: Saabre Cage, Sergeant Steele, American Hero, Spider Bite или Firepower.

- после просто дайте газ в 6 офроуд трасета или състезателни писти, натиснете спирачки в пустините на Аризона, вижте лицето на смъртта в Гранд каньон!

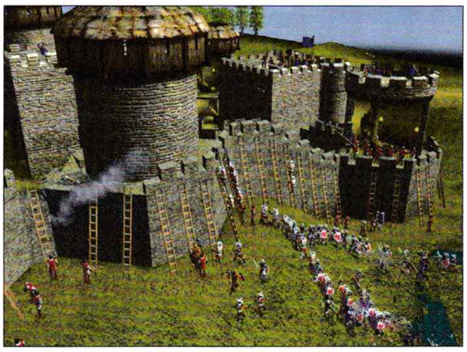
- играйте с до четирима приятели в мрежа, а също така и в сплит-скрийн на един компютър.

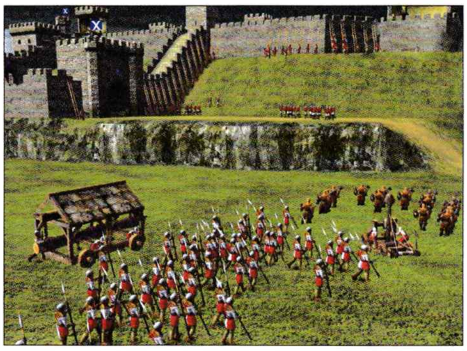
- преминавайте през препятствия, мачкайте други коли и камиони, разрушавайте огради и ферми!

- проверете своите умения в различни режими на игра: чекпойнт, трошене на коли, състезание.

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА СЛЕД 3-ТИ ЮНИ









Ох, каква е само гледката на вражеските войски, разбиващи се в стените на замъка ти! Ах, какво е удоволствието да защитаваш верните си поданици! Stronghold 2 е вече в ръцете ти. За нещастие обаче отрочето на Firefly явно пристига доста преждевременно...

PC
XBox
PS2
GBA

Stronghold 2

жанр: **RTS** | издател: **2K GAMES / Firefly Studios** | **http://www.2kgames.com/stronghold2/** | хардуер: **P 1,4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Господин Бардбъри се наслаждаваше на заслужена почивка. Нещата вървяха по план. Ранната бета на Srtonghold 2 бе заминала към представителите на пресата преди около седмица. Първоначалните отзиви бяха отлични. Всички обаче бяха съгласни, че има още много какво да се изпипва. Е, имаше време...

Звъненето на телефона го откъсна от размисъла му.

- Йо, куче, имаме промяна в графика. Давай стоката, пускаме я след седмица. Аре, мир.

Известно време Господин Бранбери остана безпомощно опулен. Челюстта му се полюшваше като увиснала на самотна панта врата. Какво по дяволите? Глас с сицилиански акцент, говор подражаващ на гангста-рапър... О, боже! Та това бе разпространителят!

Разбира се, най-вероятно чак такова нещо не се е случило. Истината е, че много, ама много ми се иска да има някаква разбираема и напълно независеща от разработчиците причина Stronghold 2 да излезе на пазара в сегашния си вид. На пръв поглед всичко необходимо за създаването на едно отлично продължение е налице. Авторите са взели това, което ни хареса в предишната игра, добавили са още от него и са го представили по по-добър начин. Или поне така са възнамерявали да сторят. Но нека да карам по ред.

Играта ни предоставя

два варианта на забавление

- мирен и военен – всеки с по една кампания и няколко разновидности на единични мисии. Не бива да се подлъгвате по наименованието на мирната кампания обаче. В нея, освен с изграждането на просперираще владение, ще трябва често да се занимавате и с отблъскването на пълчищата натрапници в земите ви, дошли за да плячкосват, кормят, опожаряват и вършат всичко останало, влизащо в характеристиката на почтения мародер.

Ще трябва внимателно да се грижите са щастието на поданиците си, защото в крайна сметка от това зависи функционираща инфраструктура на замъка ви. Осигуряването на достатъчно храна е само първата стъпка. Трябва да се мисли и за елементарна хигиена. Не може просто да оставите разнасящи проказа плъхове да се шматкат из владението ви.

Неща като развлечения и ниска престъпност също са първостепенни. С престъпността обаче има един проблем. Тя често се пръква без никаква видима причина и от къде ли не, дори когато всички уж са щастливи. Явно алчността няма граници и не знае почивка. Тук, като малка утеха обаче идва възможността да подлагате престъпниците на изтезания...;)

Оставите ли обаче общественото недоволство да се надигне, картинката бързо се загрозява. Когато хората почнат да напускат замъка ви, първата вълна изселили се сякаш винаги включва чистачите и ловците на плъхове. Оттук нататък ситуацията става лавинообразна. Проблемът идва и от това, че нямате никакъв контрол върху това какви длъжности да заемат поданиците ви. Не може да заповядате прехвърлянето на работници от едно производство в друго. Не можете да кажете, „Ей, ти! От днес ставаш мелничар". Единствената възможност да пренасочвате работната ръка е като сривате отделни сгради или пък като изключите цяла индустрия. Примерно, прекратявате всякакъв добив на дървесина и се молите, че някой от дърварите ще реши да се преквалифицира в ловец на плъхове.

Добивът на различни материали

и преработката им в всевъзможни стоки е процес, запазил облика си непро-

графика	
звук	
геймплей	

3.5 общо





менен спрямо предишната игра от поредицата, като изключим добавката на множество нови сгради. Същото важи и за набора и въоръжаването на военните ви сили. Изръсвате се малко злато, произвеждате екипировката и я връчвате на безработните селяни. До вчера безобиден нехранимайко – от днес беззъб пич с боздуган и лесно избухващ характер.

Добре изпълнено нововъведение в Stronghold 2 е системата за „чест". Ролята на лорда, вашият аватар, също е нараснала. Той няма вече да служи само като начин да загубите играта, ако бъде убит, а ще заема и централна част в пирове и фестивали. С добитата „чест", дали спечелена в сражение или като имидж добър владетел, ще можете да наемате рицар(и) (истинско страшилище на бойното поле) и да купувате имения.

Имeнията, за огромно съжаление, не подлежат на пряк контрол. Те ви гарантират някакъв паричен доход и може би стоки, но това е всичко. Дори не можете да строите на тяхна територия. Ако искате да ги защитите, ще трябва да се сражавате за тях на открито, без възможност да разчитате на укрепления срещу противника.

Друга съществена разлика спрямо първия Stronghold е, че вече има територии с повече от един замък на тях. Това означава, че ще се налага да се мисли едновременно и за защита, и за атака. Битките, както и преди, са страхотно зрелище, особено големите обсади. Изненадващо обаче AI-то сякаш доста е регресирало. Ще станете свидетели на някои невероятно тъпи постъпки и изобщо няма да ви е смешно.

Преходът от 2D към 3D

В Stronghold 2 се е получил добре, особено що се отнася до качеството и функционалността на визията. Пълният контрол над гледната точка доста улеснява строителството. На максимални детайли теренът и сградите изглеждат отлично, дори и отблизо. Като приближите повечко камерата, войниците обаче са леко четвъртити, но просто няма как. Все пак говорим за масивни битки със стотици сражаващи се.

Сега, колкото и да не ми се иска, пак ще се върна на бъговете. За момента играта в мрежа си остава по-скоро сън. Ако завършите битка, без да загубите връзка или играта да ви изхвърли, най-добре отидете да пуснете едно ТОТО, защото днес явно е щастливият ви ден.

Производителността при различни конфигурации също е абсолютно сбъркана. Може да сте се изръсили за X850 и Athlon64, но на вашия приятел с Ti4200 и 2GHz P4 най-вероятно играта по-малко ще му насича. Но не се притеснявайте. Сигурно и при него ще забива толкова често, колкото и при вас.

Мога само да кажа, че Stronghold 2 е игра с голям потенциал, която отчаяно се нуждае от няколко дебели кръпки. Всъщност първият patch се появи едва ли не с премиерата.

Не съм пробвал играта без него, но не ми се мисли какво е било положението. Ако творението на Firefly бе излязло на пазара изчистено от бъгове, щях смело да го препоръчам. Това щеше да е най-добрата възможност да се пробвате като строител и управник на средновековен замък.

Засега обаче съветът ми е: спестете си потенциалното главоболие и чакайте Stronghold 2 да придобие по-годен за игра вид.

Борис Цветков

Като модерен индивид с кабелна телевизия и бърз интернет през последните няколко луни гледам само няколко ТВ канала. Световете на Discovery и Viasat (плюс Fashion TV, но по малко по-други причини) тотално изместиха от живота ми меганегативните дневни сводки в 19:30 и 20:00, безконечните сериали, както и безумните от моя гледна точка вечерни шоута.

Та, напоследък по обсебилите ме научно-популярни програми се появиха няколко интересни боксови историйки. Здрави и реални комбинации от мускули, много пари и трагични последици. Поради това, когато се оказа, че трябва да пиша за подобна компютърна игра, направо започнах да пърхам от щастие. Въпросното чудо, на което попаднах, се казва Heavyweight Thunder, има шведски корени и се пуска в родината ни от издателите Gramis. По същността си геймката е спор-

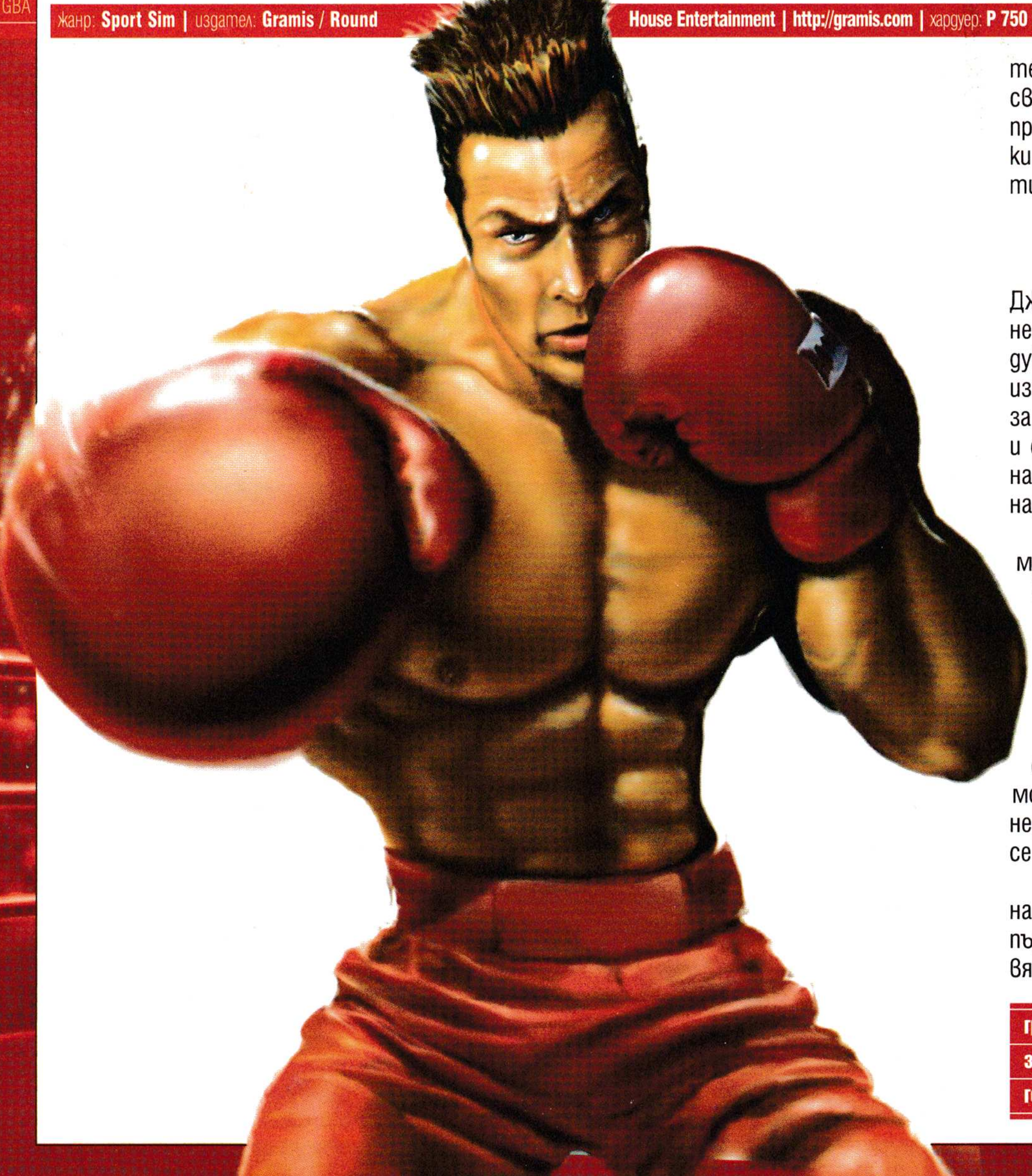


Пари, сила, респект

PC
XBox
PS2
GBA

Heavyweight Thunder

жанр: **Sport Sim** | издател: **Gramis / Round House Entertainment** | **http://gramis.com** | хардуер: **P 750 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**



тен симулатор, който пренася играча в света на бокса тежка категория, където при подходящо желание и тренировки всеки може да достигне до абсолютната титла.

Играта

Ако английският писател Джеръм К. Джеръм беше жив, щях да помисля, че има нещо общо със създаването на този продукт. Heavyweight Thunder е натруфена и изпълнена с най-различни подробности, но за сметка на това е и толкова фриволна и сатирична, че на човек му става мило на душата само като види началните надписи.

Условно режимите на джиткане в симулацията могат да се разделят на две. В първия случай наша милост може да се впусне в единични схватки и турнири, където трябва да разпердушини всичко, което се изпречи от отсрещната страна на ринга. Във втория започва да гради кариера, като тръгва от низините на професията и стига до момента, в който започва да получава неразумно големи суми, само и само за да се появи на някой мач.

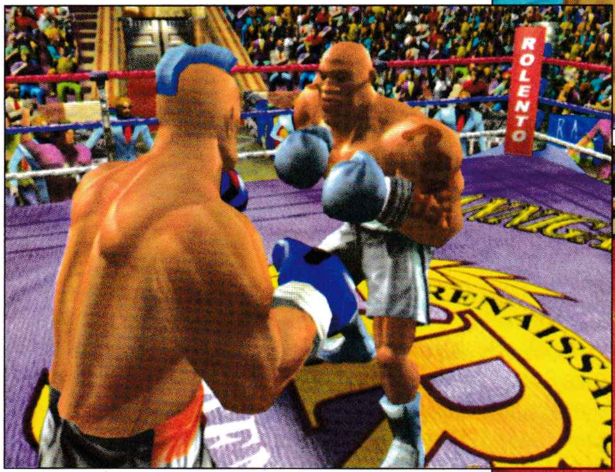
Общите неща между тези две страни на играта са практически само две. На първо място на индивида Х се предоставя комплект от различни боксьори, зад

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

които може да застане, както и възможността да създаде свой собствен състезател. На второ тупаниците и в двата случая са идентични и опират до едно симпатично количество комбота...

Но докато в самостоятелните изпълнения всичко може да се опише с тези две особености, кариерният режим предлага една доста по-задълбочена атмосфера. Докато върви по стълбичката към титлата, играчът се сблъсква с поне дузина допълнителни детайли – като се започне от припечелване на финикийски знаци и се стигне до трупане на опит и развитие на подопечния боксьор. За да се изстреля до висините, всеки кандидат трябва да отделя голямо внимание не само на евентуалните треньори, които може да наеме, но и на къщите, жените, домашните любимци и т.н. играчки, с които се сдобива с течение на времето. Номерът е в това, че от един определен момент противниците могат да откажат бой, само защото нашият мил квадратен боксьор Гошко просто не се е популяризирал и изтънчил достатъчно.



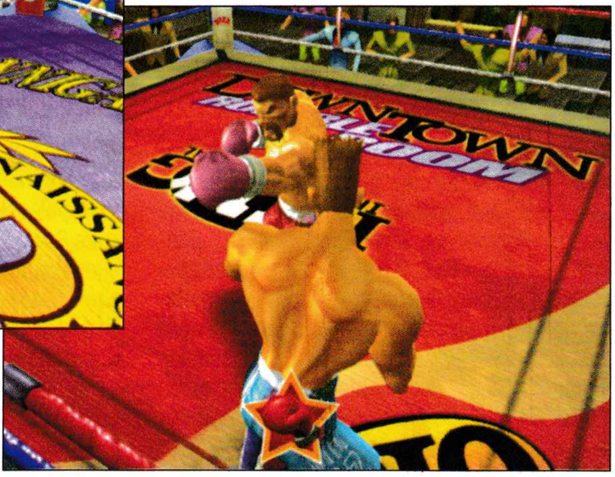


Другото интересно нещо при кариерния режим на играта е, че в него са вмъкнати и четири разтоварващи хазартни занимания. При нужда от смяна на климата или още малко $$$ всеки може да заложи на някоя боксова среща или да се впусне в дебрите на покера, ротативките и блек джака. Ако пък финансовото положение стане съвсем трагично, на помощ идва един бая мафиотски ориентиран лихвар, който гледа крайно сериозно на точността в плащането на сметките. :-)

Контрол

Въпреки многото включени допълнения прякото управление на играта е изключително просто и интуитивно. Само с няколко кликания по големички цветни бутони играещият може да се окаже на желаното от него място и да се впусне в съответното запланувано начинание. Различните показатели се набиват на очи и са лесни за следене.

Единствената леко странна особеност в геймплея е изпълнението на комботата по време на бой. За разлика от много други игри, където има подобни изпълнения, в Heavyweight Thunder основно значение за прилагането на по-сложните удари има мишката. За да се нанесе някоя хубава тупаница, на играча може да му се наложи да комбинира натискането на определен клавиш от клавиатурата с кликане на опашатата периферия и описване на определена геометрична форма по килимчето ѝ. На пръв поглед положението е малко дразнещо, но се свиква сравнително бързо. Другото хубаво нещо е, че в основите на играта има и нещо като тренировъчен режим, в който отделните движения могат да се преповторят и заучат.



Последното е изключително важно, защото изкуственият интелект се нагажда бързо към стила ви на игра, затова редуването на различните удари е важно. Ако нашият квадратен Гошко е твърде монотонен, противниците започват да нападат и да се защитават по-ефективно, при което отрицателният изход от двубоя става твърде вероятен.



На живо от Вегас

Като се замисля, външният вид на Heavyweight Thunder е едно от основните неща, които допринасят за леката ѝ непринудена атмосфера. Всички присъстващи боксьори са почти като карикатурни образи, твърде мускулести и съвсем леко шарени. Докато телата до равнището на вратовете следват правилата на човешката анатомия (с изключение на един-два индивида, които имат определено странни гърбове), главите, намиращи се над тях са частично несъразмерни и напълно комични. Положението при движенията е аналогично. Някои от боксьорите изглеждат безкрайно сериозно, докато други биха подходили по-добре на Декстър или на злощастния койот от Looney Tunes. За фон на всичко това служи една просто уникална публика, която е съставена от адски подобни на външен вид индивиди от мъжки пол, които са облечени по подходящ за случая отчайващо кичозен начин.

Другият момент: аудиото на симулацията е от същия чешит. Музичката е надъхваща, а ефектите, които се чуват по време на бой, са отново на границата на несериозното.

Последен рунд...

Е, Heavyweight Thunder може и да не е най-перфектната спортна симулация, която някой някога е виждал, но въпреки това притежава две много големи предимства. Първото е, че не се взима насериозно (адски приятно!!!) и второто – от много време на бял свят не се е появявала толкова читава боксова игра за PC. Тъй че ако имате възможност, отделете ѝ няколко часа/дни, действа наистина изключително разтоварващо.

Сергей Ганчев



Искате ли да сте като самия Наполеон Бонапарт (но не толкова ниски :))?

PC
XBox
PS2
GBA

Cossacks II: Napoleonic Wars

жанр: **Strategy** | издател: **CDV/GSC Gameworld** | **www.cossacks2.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D Video card** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

След една особено успешна игра и последвалите я два експанжъна, е напълно логично да се появи втора част, която да затвърди успеха. Братушките от GSC Gameworld не изневеряват на логиката и след известно забавяне (около три години) ни поднасят продължението на стратегията Cossacks: European Wars, озаглавено просто Cossacks II: Napoleonic Wars. За по-нетърпеливите фенове на играта ще вметна още тук, че чакането си заслужаваше и че тази стратегия е сериозно подобрена, а времето, което е нужно за изиграването ѝ, е относително понятие, защото надали може да бъде изчислено. С други думи Cossacks II е огромна и качествена.

За незапознатите с поредицата ще спомена, че първата част, заедно с разширенията, покриваше времевия континуум от XVI до XVIII век и пресъздаваше най-ожесточените военни конфликти на Стария континент, малка част от Азия и една идея от Африка. За разнообразие в Cossacks II този период е малко променен – събитията ще се развиват в началото на XIX век, а военните действия ще се водят от шест велики сили – Русия, Франция, Англия, Прусия, Египет и Австрия.

За да покорите Европа...

ще се наложи първо да се справите с предизвикателството, което се явява под формата на кампания, без чието преодоляване не можете да продължите напред. Тя се състои от шест карти, в които трябва да изпълните множество различни мисии и да осуетите опитите на злосторници, които се опитват да осъществят преврат в Англия. Ако успеете в тази нелека задача, ще получите възможност да изпробвате следващия режим на игра. Той се нарича Battle for Europe и представлява същността на Cossacks II: Napoleonic Wars. В него ще се срещнете лице в лице с някои от най-гениалните военачалници, раждани някога на майката земя, като Наполеон Бонапарт, Мурад Бей, Александър Романов и Франц I. Разбира се, целта ви е да покорите Стария континент и да създадете велика империя. Но за да постигнете това, се изискват не само голям опит в стратегическите игри и силно желание, а и талант и поглед върху военната карта, каквито са притежавали и гореспоменатите пълководци.

...са ви нужни икономика, дипломация и...

В основата на играта отново залягат силната икономика, добрата дипломация и – разбира се – военната тактика и стратегия. За да можете да осъществите успешна военна кампания, трябва първо да се подсигурите с нужните за нея суровини. Те не са променени и биват храна, дървесина, злато, желязо, въглища и камъни. Най-добрият начин за осигуряване на приток на ресурси е превземането на селища. Всяко населено място, след като мине под ваше командване, ще започне да снася определен вид от тях в хазната ви. И когато чрез няколко успешни военни маневри успеете да осигурите приток на най-важните суровини, можете да се заловите с подготвянето на вашата армия. За тази цел са ви необходими определени сгради като казарма, академия, ковачница, конюшня и т.н. Постройките в играта са около 160 различни типа и бъдете сигурни, че сега няма да седна да ви ги изреждам една по-една.

И така... Вече разполагате със средства, казармите ви бълват войници, които вие старателно подреждате в различни по брой и вид бойни формации, но това въобще не е гаранция за победа. Именно тук идва един от най-интересните (поне за мен) моменти от Cossacks II, а именно

...тактика на бойното поле

която има огромно значение за постигането на победа. Всяка една от приблизително стоте различни единици има свои характеристики и особености, които трябва да се имат предвид по време на битка. Като за начало ще ви запозная само с няколко основни неща, които трябва да следите.

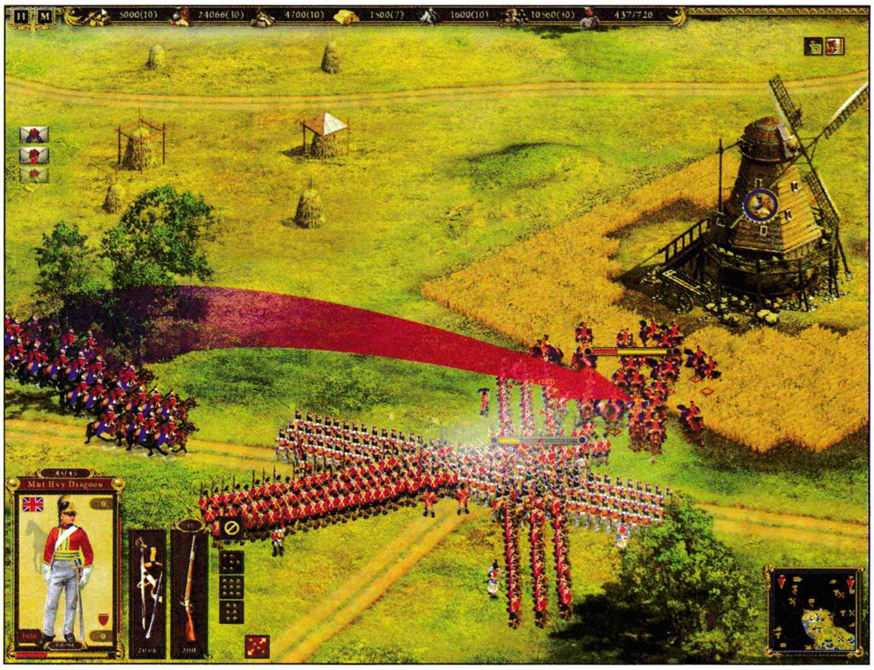
Първото – формацията, която сте заели. Всеки път, когато ще влизате в битка, тя трябва да е линейна, защото иначе ще берете много ядове. Ако врагът е по-многоброен от вас, трябва отново да се подредите по същия начин, но без да се движите. По този начин войниците ви

ЧАС ПО ИСТОРИЯ



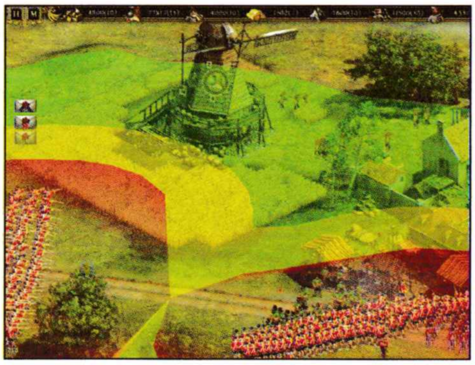
Дребният на ръст Наполеон Бонапарт – едва отлепил 155 см от земята, е действащият владетел на Франция след 1799 и първият френски император с титла „Наполеон I Велики" от 18 май 1804 до 6 април 1814 и повторно между 20 март и 22 юни 1815.
В течение на малко повече от десетилетие Наполеон установява контрол чрез завоевания или съюзи над почти цяла континентална Западна и Централна Европа до поражението си в Битката на нациите край Лайпциг през октомври 1813. По-късно той успява да осъществи краткотрайно завръщане, известно като Стоте дни, преди да бъде окончателно победен в Битката при Ватерло на 18 юни 1815 г. Малко след това е пленен от британците и заточен на остров Света Елена, където умира.

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	











ще придобият определен статус, който ги прави по-силни в защита. Ако се придвижвате от едно място на друго, използвайте формацията куб и задължително вървете по пътищата.

Също така не забравяйте, че най-важният елемент е нивото на морала на вашите подчинени. Ако той е нисък, те просто ще се разпръснат в паника и ще загубите сражението. Този адски необходим показател се покачва едновременно с нарастващата бройка на убитите от вас хора, така че гледайте да оставяте повече трупове зад себе си.

В Cossacks II: Napoleonic Wars е добавена нова система за водене на битки, която значително ги улеснява. Тя се състои от маркирането на обсега на оръжията на войниците ви в три различни цвята. Червен, където пушките ви са най-смъртоносни, жълт, където вероятността да улучите противниците е по-малка, и зелен – ако враговете ви се намират в зеления участък, по-добре въобще не си хабете патроните по тях.

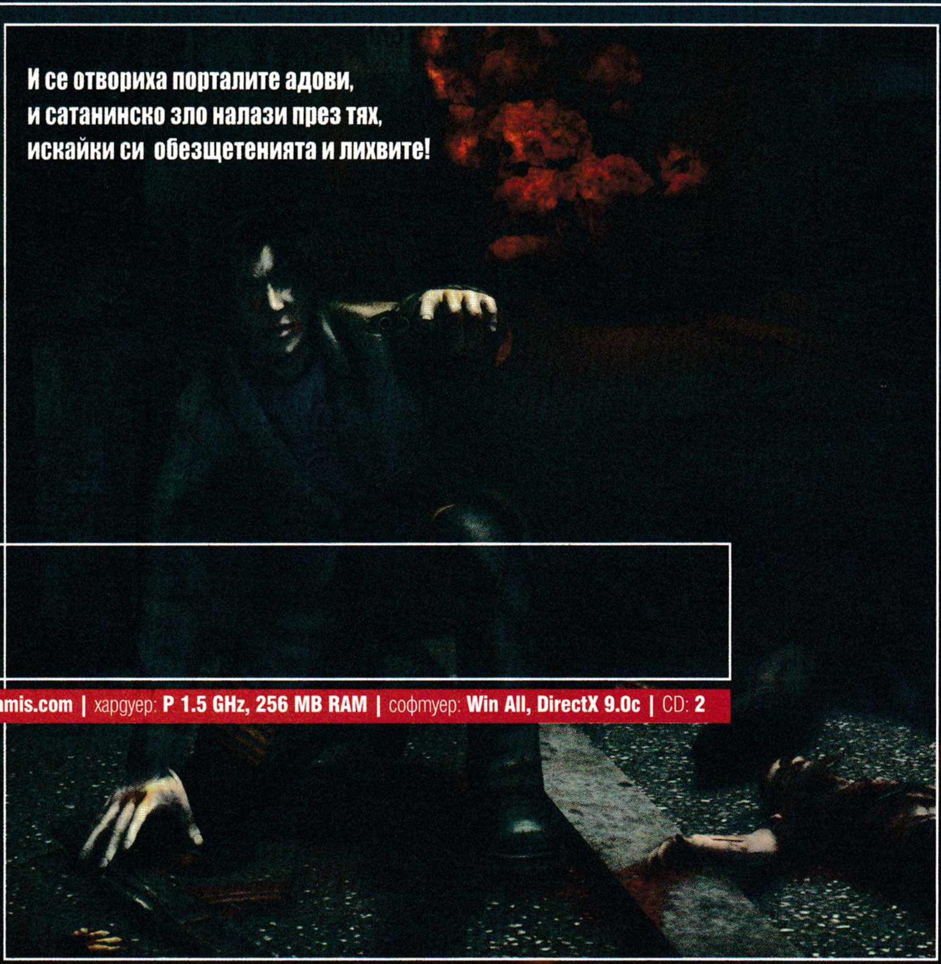
А визията оставете на играта

Благодарение на новия енджин, разработен от GSC Gameworld, е възможно на бойното поле да се появят десетките хиляди единици, които, от своя страна, изпъкват със своята детайлност и историческа достоверност. Освен това сградите са направени в красив архитектурен стил, който придава особена атмосфера. Картите са обширни и изпълнени с малки градчета, много източници на ресурси, плюс всякакви дръвчета, дребни растения и други подобни елементи от околната среда, които правят битките сред тях още по-атрактивни. Добавени са изключително подробни детайли, които вървят като фон по време на игра. Например, когато наредите на пехотата да презареди, на малко прозорче ще протече филмче, на което виждате как в действителност войниците са зареждали своите пушки с барут. Тази екстра направо ме шашна.

За съжаление мястото ми привършва, а имат да се споменат още купища неща за играта. В оставащото пространство просто ще ви кажа, че всеки себеуважаващ се стратег трябва да разцъка Napoleonic Wars. Това е възможност да преживеете историята такава, каквато е била, дори да се намесите в нея. Не пропускайте тази игра, защото ще съжалявате.

Асен Георгиев

Завоюването на Земята от силите на мрака a.k.a. Адските легиони става все по-популярна тема. То не бе Doom, не бе чудо, а и ей-така – между другото, до края на годината евентуално ще има и ролева игра по темата, създадена от бивши Blizzard North служители. Няма лошо, въпреки че както в един миг на хората леко им писна от делти, тюлени, пингвини и други командоски истории, пазарът пак може да се пресити. Сега да обърнем погледа си към Hellforces – old school шутър, който по моето скромно мнение се опитва да съчетае най-добрите качества на Half-a и Doom-a и се справя най-малкото задоволително.



PC
XBox
PS2
GBA

Hellforces

Жанр: **FPS** | издател: **Orion/Buka/Gramis** | **http:// www.gramis.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Пролог

"И той беше в свитата на Луцифер Сияйния, прогонен от райската градина и прокуден в ада!" – наистина! – *"И Бафомет се закле да служи на Луцифер завинаги. И основа корпорацията Бафомет & КО."* – Ах! Шибан бизнесмен! – *"И започна да завоюва безброй светове. Продаваше ги, а силата и величието му растяха. Но в един свят, наречен Терра, измежду тези, които го населяваха, се появи един, който реши да предизвика тъмната сила на Корпорацията."* – Воала! Не думай! - *"Но ние, служителите на компанията, искрено се надяваме на най-доброто и че ще си получим дивидентите навреме."* – Разбира се, както се казва, "Надеждата умира последна!" Е, какво друго има тук? Аха, послепис: "По-добре си върви по пътя, Стив..." – Ка-а-а-кво? Това е за мен?

Нека ви запозная със Стивън Гейст. Бивш пехотинец и твърд задник, настоящ барман и пичага, с черен мироглед. Щастлив с приятелката си Лин, разбира се, че вместо да се друсат взаимно в постелите, тя предпочита един по-друг тип друсане, включващ иглички и съмнителни бели прахчета. На въпроса "Избирай, кучко – шита или аз", мацката си фръцва дупарата в неизвестна посока и остава нашия човек с... ъм, пръст в устата.

Няколко години по-късно тя се появява отново в бара му. След една тирада от несвързани и алогични изречения (типичен пример за начина на изразяване на повечето самки от човешкия род:/) тя пак се опитва да си изпроси кинти за дозичка. С висш стоицизъм Стив я изслушва и типично по мъжки я отсвирва да си гледа работата. В същото време избухва бунт в един от крайните квартали и като че ли Лин е замесена. Воден от болестта, наречена "съвест", нашият пич нарамва едно парче от тръба и хуква да си спасява женската.

За по-малко от десетина минути сте въвлечени в един от най-големите заговори, създавани в човешката история. Бафомет – митичен демон, успява с помощта на човешки учен да открие метод за отделяне на душата от тялото. Душата се използва за енергиен източник, за отварянето на междупространствен портал, а човешката плът – за домакин на демон. И така, пъклото се опитва да налази мирната ни планетка и само един ветеран пехотинец с разбито сърце стои между него и триумфа на адските създания. Загазили сме го, ако питате мен!

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

Как се играе?

Както вече споменах, играта се опитва да вземе най-доброто от Half-a и DooM. Нивата са силно разчупени и привидно нелинейни. Ще се промъквате по градските улици, ще се озъртате плахо в депресиращо тесни канализационни тунели и крипти. Ще тичате приведен из южноамериканската джунгла, за да щурмувате малко по-късно пирамидален храм на маите. Има доста местенца, където да потърсите прикритие в напечени моменти или където да сгащите вража група и с един откос да я свалите.

Подобно на творбата на ID, ще си имате работа с множество не много високо интелигентни гадчета (зомбитата и другите изчадия адови). В по-късните мисии пък ще се сблъскате с наемници и елитни бодигардове, които за разлика от първите ви обстрелват доста точно от голямо разстояние и успяват добре да се координират помежду си.

През цялото време ще ви придружава наистина чаровният черен хумор на Стийв и убийствените му коментари, както и перманентното му чувство за вина спрямо бившото гадже. Да не говорим, че пичът изпитва почти садистично удоволствие, когато трепе вразите си, и това просто помага да се вживеете донякъде в ролята му, да се почувствате съпричастен към цялата сатанинска сага.

В кът сцените ще се срещнете и с някои от главните лошковци, които да ви

издразнят достатъчно, за да им пръснете мозъка с доволна усмивка от ухо до ухо. Последното е възможност за употреба на доста богатия

арсенал

включващ доволно количество пистолети, няколко SMG-та за цвят и тежки пушкала, започващи от модернизиран Калашников, снайпер и наистина тежка картечница. Повечето от оръжията имат алтернативен режим за стрелба и няколко типа амуниции, влияещи по различен начин на разните типове опоненти. Към финала ще гепнете и две футуристични пушкала. Готино е, че при по-високите нива на трудност амунициите са сравнително малко, така че в играта плахо се промъква и сървайвъл елементът.

Освен боеприпаси из нивата са разпръснати артефакти, които можете да вземете и използвате в нужния момент. Пичовете от Орион са ги създавали с изключително чувство за хумор, а ако видите Вуду куклата Барби и не се изхилите мръснишки, не знам какво би могло да ви развесели. Ефектът на тези предмети е временен, но за това пък доста могъщ, давайки ви неуязвимост, двойно повече щети, заслепяване и объркване на противниците, напомпване на бронята ви и т.н. Пренасят се от едно ниво в друго, така че можете да ги спестите за по-напечените моменти и битките с босовете.

Графично

играта изглежда много, много добре. Бетонът и фасадите на сградите са като реални, същото важи и за зеленината в джунглата. Самите модели на Стив и неговите противници са отлично моделирани, а водните и огледалните повърхности са на стъпчица до перфектността. Единственият малък проблем е, че самите анимации са леко куци, айде при зомбитата може да мине, че се движат като глътнали чадър, но понякога тъпрещите се хора дразнят. Малко повече моушън кепчъринг нямаше да навреди. Системните изисквания са адекватни за нивото на визуалните прелести, а доста широките опции за техните настройки правят геймката играема на широк спектър от машини.

Финално

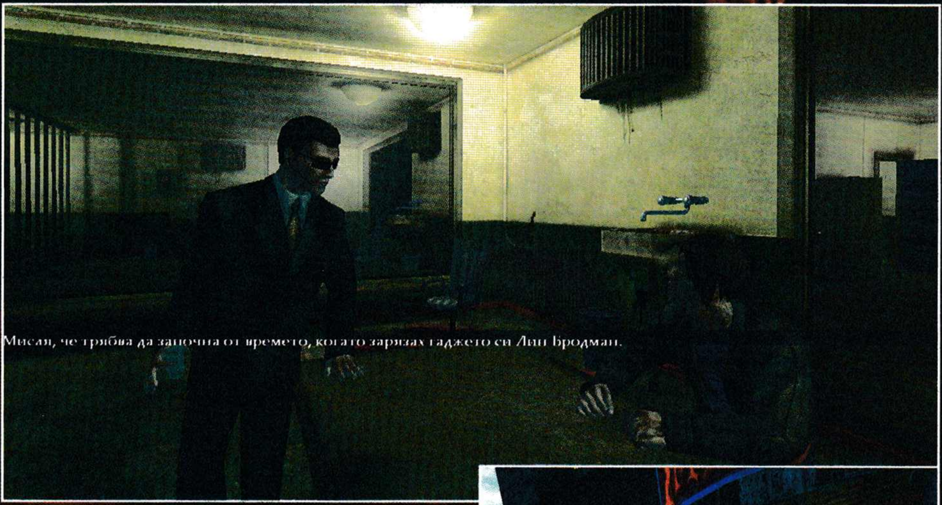
Играта си струва по две причини. Първо – Стивън пълни душата с начина си на изразяване, напомня за Кейн от Blood Omen сериите. От друга страна е фактът, че това е един добър шутър. Историята, макар и не някакъв шедьовър на сценарното изкуство, е разказана увлекателно и зарибяващо, а кой не би пожелал да постреля по малко зомбита за отмора? :) А, и още нещо: споменах ли, че Hellforces е изцяло на български?

Георги Панайотов











Ако някой ме накара да обясня какъв е жанрът на Psychonauts, със сигурност ще я определя като Jump and Run. За съжаление, вкарвайки я в този стил, тя определено загубва по-голяма част от смисъла си. Затова по-скоро може да се опише като Psycho Action Adventure Jump and Run.

След като сме я типизирали, ще се сблъскаме с втория проблем. Той се крие в това, че много хора асоциират жанра Jump and Run с малките деца и си мислят, че този тип забавления са за малчугани. В случая на Psychonauts всеки с подобни предразсъдъци ще се окаже заблуден до неузнаваемост. Играта е шарена и атрактивна като за деца, но в същото време чувството за хумор в нея ще остане неясно дори за голяма част от по-възра-



Чувство за хумор за напреднали възрастни в детска игра...? Или това е само заблуда?





PC
XBox
PS2
GBA

Psychonauts

Action Adventure Jump and Run | издател: **Majesco/Double Fine** | **www.psychonauts.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **4**

стната аудитория (визирам циклисти на Counter-Strike и подобни представители на вида хомо сапиенс).

Автор на тази ексцентрична и по-скоро абстрактна геймка, е сравнително известният Тим Шафер. Той е отговорен за част от творенията на LucasArts като Full Throttle и Grim Fandango. Всички, които са играли тези заглавия, със сигурност не биха се усъмнили в качествата на геймдизайнера им. Е, Шафер и този път се е справил блестящо. Оказва се обаче, че малко преди датата на премиерата, разпространителят на играта Microsoft изненадващо решава да зареже задълже-нията си и оставя Psychonauts на произвола на съдбата. За радост фирмата Majesco се притичва на помощ и ето, че геймката най-накрая е на бял свят.

Psychonauts ще ви пренесе в детския лагер Whispering Rocks, където се случват наистина интересни неща. Там освен лагерните огньове, мамбите, песните и танците се извършва и

тренировка на психонавти!

Ако вече се чудите какво ли е това, в бързината ще разсея заблудите ви. Психонавтите умеят да влизат в човешките съзнания и да изучават тяхната консистенция. Естествено, за да станем истински психонавт, ще трябва да сте тренирани от ранна детска възраст и лагерът Whispering Rocks е точното място за реализацията на подобни желания.





Оказва се обаче, че тази година в лагера има неканен гост. Това е малкият Разпутин, който много иска да стане психонавт, но не е поканен на школата. Той се промъква тайно и без да иска пада в центъра на тълпата по време на първата лекция по психонавтика. Така се оказва, че учителите нямат друг избор, освен да

КАКВО Е ПСИХОНАВТ?

Ако се разтърсите из Интернет или специализираната литература, ще откриете малко по-различна трактовка на термина психонавт от тази в играта на Тим Шафър. Оказва се, че психонавтите са хора, които обичат да пътуват в собствените си съзнания. Ако ги попитаме как го правят, отговорът според тях е прост – халюциногени. Те опитват да осъществяват пътешествията си с какво ли не – LSD, пейот, гъби, Салвиа, Морнинг Глори и т.н.. Така се оказва, че идеята на мистър Шафър е малко по-дълбока от първите впечатления за Psychonauts. Там децата, които всъщност са взимани за ненормални, странни и бавноразвиващи се, могат да влизат в съзнанията на хората т.е. не са им нужни стимуланти, за да го правят. Подозирам знаете, че много от истинските психонавти, след доста експерименти с гореспоменатите субстанции, биват прехвърляни именно в групата на типа деца, които заемат централно място в играта Psychonauts. Така излиза, че Тим Шафър един вид вярва в тези неща – пътуване в съзнанието, откриването на неоткрити пространства и т.н.... А и защо не...?

графика	
звук	
геймплей	

5.5 общо

го вземат, защото ако той напусне лагера, може да разсекрети обекта и целият проект да се провали. Както се досещате, Раз се оказва доста надарено хлапе и веднага дръпва пред другите, като показва завидни психонавтични умения.

Мисля, че сега е моментът, в който трябва да ви кажа, че графиката на Psychonauts е неповторима. Тя не просто е много добра, но е и супер абстрактна. Тя представя света, в който живеем, по супер луд начин. Всички деца са с мегапреувеличени дебилни черти (забравих да спомена, че повечето от хлапетата в лагера Whispering Rocks не са добре с главите и затова са наричани изроди и не са приемани от родителите и познатите си), телата им са в странни форми, някой са със сплеснати черепи, други със зъби на "различно мнение", трети са с издължени глави и т.н..

Ако трябва да съм честен, в началото това решение на дизайнерите ми се струваше много странно, но след това един вид разбрах идеята и много дечица по парковете започнаха да ми приличат на герои от Psychonauts. Това, което са направили геймдизайнера Тим Шафер и неговият екип е, че просто са преувеличили някои смешни черти на малките деца – те са направили едни от тях с големи очи, влачещи краката си и гледащи в празното пространство. Други са агресивни и разбират от всичко, а същевременно са чорлави, с безумни идеи и потресаващ външен вид.

Много абстрактно е решен и външният-вътрешен вид на съзнанията на хората. В главата на шефа на лагера Coach Олеандър всичко е като на война. Окопите са навсякъде, а телените заграждения, бомбите и минираните полета са в изобилие. За разлика от него, в главата на агент Саша Найн (приличащ на Свен Вет и искащ да осъществи таен експеримент с Раз) всичко е подредено до неузнаваемост. Мислите му са събрани в черно-бял куб и когато излязат извън контрол, по него се появяват

всякакви стереометрични абсурди

Най-веселият от тримата учители е агент Мила Водело, която има коса до земята и това е нейната най-голяма гордост. В нейната глава е една истинска дискотека с подобаващите светлини, музика и ефекти. Всеки един от тримата учители ще научи малкия Раз на различна психонавтична способност, която той ще може да ползва, когато изследва съзнанията на хората.





Друг интересен персонаж, който ще срещнете из детския лагер, е човекът, който стои зад цялата работа с психонавтите. Той обаче вече е в сянка и не се представя официално на децата. В един момент е в своята тайна лаборатория, после чисти листа из лагера, можете да го срещнете дори като продавач в местния магазин. Той удивително прилича на смесица между Карл Юнг и Алберт Айнщайн. Разбира се, за да откриете приликата, трябва да започнете да виждате по психонавтски, иначе той ще си остане просто поредният странен тип в играта.

Досега стана въпрос, че Раз влиза в главите на хората, но не стана ясно какво прави той там. В повечето случаи героят ще трябва да се пребори с някой от кошмарите на "пациента", както и да освободи част от емоционалния му багаж, а понякога и да извади наяве някой

болезнен спомен

Тези моменти от играта са решени много забавно, като, за да отворите емоционалния багаж на някого, трябва да намерите ключ за него, след което имате пълен контрол над спомена му. Интересно е измислен и процесът на влизането в чуждо съзнание. Първото нещо, което трябва да направите, е да



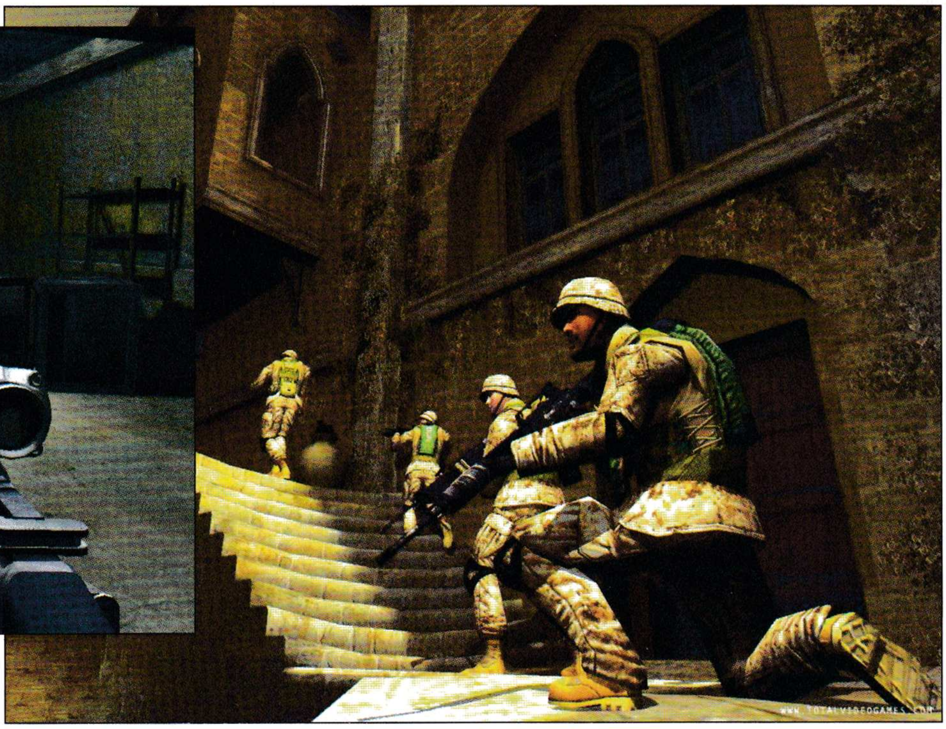
преминете през колективното несъзнавано (виж К. Юнг) и оттам да влезете в желаното съзнание.

Разбира се – като всяка игра – и Psychonauts си има своите проблеми. Един от тях е камерата, която много често застава в неудобни позиции и пречи да виждате желаната цел. Оттам идва и вторият проблем, а именно фокусирането върху целта. За да атакувате някой с психичната си енергия, трябва първо да се фокусирате върху него, като много често Раз се фокусира върху грешния обект и по този начин поемате няколко тупалки, без да усетите.

Други по-големи проблеми в Psychonauts няма. Играта е свежа, запълва времето и може да ви осигури неповторими 15-20 часа гейминг. Аз лично бих я препоръчал на всеки фен на по-нестандартните заглавия, както и на всички прохождащи и напреднали психонавти на планетата Земя.

Орлин Широв





Спокойно си гледай напред, US солджъри ти пазят гърба

PC | XBox | PS2 | GBA

Close Combat: First to Fight

жанр: **Squad FPS** | издател: **Destineer Studios/Destineer Studios** | **www.firsttofight.com** | хардуер: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM, 2.8 GB HDD** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **3**

Ех, кашимерията! Истински миризми, истински кубинки, истински мъже. Няма друга такава проверка на това от какво си изкован, докато не се влееш мазно в редиците на армията. Докато не оставиш следата си в историята и мъжката тоалетна. Да, там е истинската закалка. Там момчето се превръща в истински мъж, преживява трансформацията от разглезено очилато колежанче в разглезено, очилато пушечно месо. А все още, дори не съм помирисвал койките (това май беше за флота... няма значение) на родните поделения. Има обаче едни пехотинци, които са по-по-най от всички. Разбира се, че това са янките. Всъщност севернокорейците имат по-добре тренирана и организирана пехота, ама кой ще седне там да помирише PC, пък камо ли да разработва компютърни игри...

графика		**4** общо
звук		
геймплей		

В едно съвсем близко бъдеще

Фабулата е банална, но на моменти ненужно комплицирана. Поредният военен конфликт избухва в Близкия Изток. Все още никой не се е сетил да изправи американското правителство на съд за религиозна дискриминация. Вследствие на това последното се насажда в горещата зона и прави най-доброто, на което е способно – изпраща маса пехотинци с тайната надежда врагът да се стресне от блестящите им пагони и зализани мутри и да се предаде на часа. Е, поне за малко чувството за реалност на геймдизайнерите е взело превес и вместо с насълзени очи да ви искат прошка, ислямистите ви посрещат на Калашников и свинско... Ok, без свинското, но определено калашниците преобладават.

Вие поемате ролята на войник в малък боен/ударен/разузнавателен/суперменски/попикан отряд, който ще изпълнява различни мисийки из жежките либийски (например) улици. Чат-пат ще се появява физиономията на някой "war" журналист, който ще ви обяснява какви сте ги натворили в предната мисия и чий го дирите там. Това има доста положителен ефект, защото ме стимулираше да си изпълня задачките с тайната надежда в следва-

щата към сцена говедото с надпис "Press" на нагръдника да бъде брутално разстреляно...

Взводът

И така, имате още 3 говеда на разположение. В 4 кратки обучителни филмчета авторите ви представят идеята си за реалистичното поведение на съекипниците, тактическата им подготовка и невероятните им умения. С други думи, вие сте лидерът, имате пич с тежка картечница и двама поддържащи кашици. Всеки път, когато излезете на кръстовище, те се позиционират така, че винаги да има поне един, държащ на мушка една от посоките, с идеята да не остава непокрито пространство. Идентична е ситуацията, когато катерите стълби – вие и още един порите напред, докато другите двама следят долните площадки. Чудесен замисъл и в повечето моменти наистина върши работа.

Геймплеят е базиран на скриптирани ситуации, в които в общи линии разчиствате улици или стаи. Подобно на SWAT и Rainbow 6 сериите имате на разположение радиално меню, с което можете да зададете 4 прости команди на взвода си – като например "Стреляй по лошата кофа за боклук, за да спечеш чалмата зад нея", "Юруш напред", "Юруш назад" и "Извикай въздушна подкрепа!". Да, в редките случаи, в които ще попаднете в затруднение (картечно гнездо, бронирана техника), просто си викате хеликоптерите/изтребителите и гледкате шоу.

Тук е моментът да погледнем към

изкуствения интелект на съотборниците ви

Щях да падна от стола, когато в едния от Tutorial-ите ми бе изцепено "Дори и да омешаш нещата, спокойно! Съотборниците ти са по-умни от теб и ще закърпят положението". Да бе! Перфектната им система за разположение рухва в момента, в който се набутате в кръстосан огън. Започва хаотична стрелба във всички посоки, враговете са научени първо по вас да стрелят и в крайна сметка давате фирата първи.

Друг пиниз е завладяването на стаи. Подобно на Republic Commando можете да нахлуете просто с отваряне на вратата или като метнете първо граната. Отново в обучителната мисия ви се напомня, че "е доста добра идея да изчакате последната да гръмне, преди да нахлуете".







Мерси, нямаше да се сетя сам. Та, да се върнем към екшъна. Щурмувате помещението и в по-добрия случай, докато дойде вашият ред да влезете, всичко е избито. В по-лошия наблюдавате в тихо недоумение, как чалмата и main gunner-ът ви се гледат отегчено, залепили нос един в друг. Още по-забавно е, когато точно в момента на проникване (естествено вие сте върха на копието) последният в редицата реши да се панира и тегли един откос в посока напред, покосявайки безсрамно целия ви взвод. Но какво да се прави – на фронта явно всичко се случва.

Затова в повечето случаи се налагаше да кашрам тримата глупаци някъде, да си свърша работата и да ги поведа към последния чекпойнт. В интерес на истината трупат опит и медали и с малко късмет към края на играта спират да вършат дивотии.

Реализмът

Нивото на истинност в играта е похвално. Давате фира от 4 куршума, враговете – също, а ако е в главата – и един е достатъчен. Зверски трудно е да се прицелите и дори на средни дистанции е хубавко да се използва оптиката. Оръжията имат доста осезаем откат и ако превключите от откос с три куршума на пълна автоматика, шансът да уцелите нещо при постоянна стрелба клони към нулата, дори и в легнало положение. И тъй като US маринците не оставят никой след себе си, ако свитнат някой от подопечните ви, от нищото се появява медик и отнася тялото на бойния ви другар, обратно в... нищото. Егати, след като са разработили технология за телепортации, какво изобщо дири кашмерията там?

Въпреки че влиза в графата squad action, играта е доста лесно смилаема и интуитивна. Неправилно раздадени заповеди могат само да ви доведат главоболие, но не и тотално избиване на групата, както в други представители на жанра.

Пушкалата

Стандартно въоръжение, нищо по-особено или привлекателно. Със съжаление открих, че липсва възможността за модификация на оръжията, както и избор кой член на екипа какво ще мъкне. Поне можете да вземете едно произволно пуцало на врага като трофей. Пропуск, но не и фатален. Чат-пат ще можете да се настаните зад някоя стационарна картечница. Можете да сте сигурни, че дори да сте изчистили от врагове региона в радиус от половин километър около нея, в момента, в който я хванете, ще налазят няколко пушечни мръвки за разстрел.

Технично

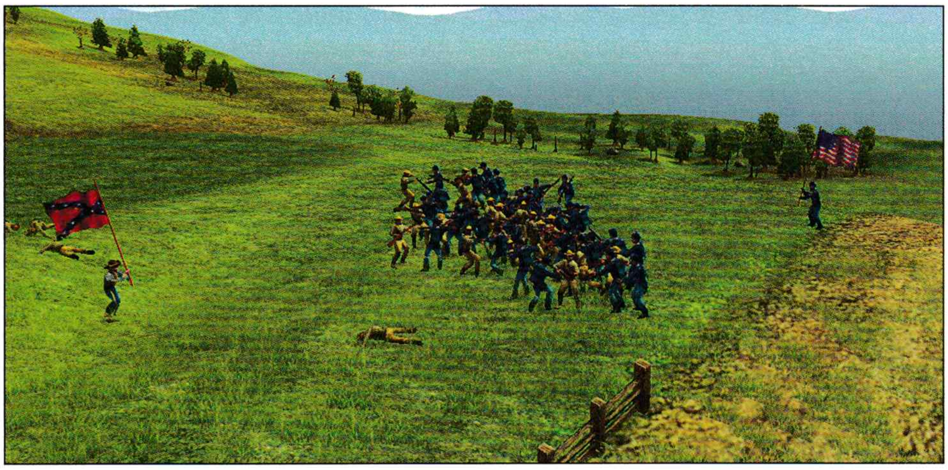
Енджинът е нелош за системните си изисквания, въпреки че моделите на хората се леко дървени в походката. Но пък те така или иначе не оживяват повече от 5 секунди след появата си на сцената, така че не им остава време да ви изгразнят. Експлозийки и светлинни ефекти постоянно ще нагорещяват GPU-то ви. А отровно зеленото на прибора за нощно зрение направо трепе шараните. Вместо музика може да заредите една плеяда любими MP3-ки, което ми напомня нещо: ще съм много благодарен, ако някой може да ми обясни що за мутанти са способни да циклят на CS в продължение на 12 часа, слушайки 2 турбохита на Гергана или Азис...?

Та, играта е добра, не е изключителна или страхотна, но ако сте фен на жанра, ще ви изкефи.

Георги Панайотов

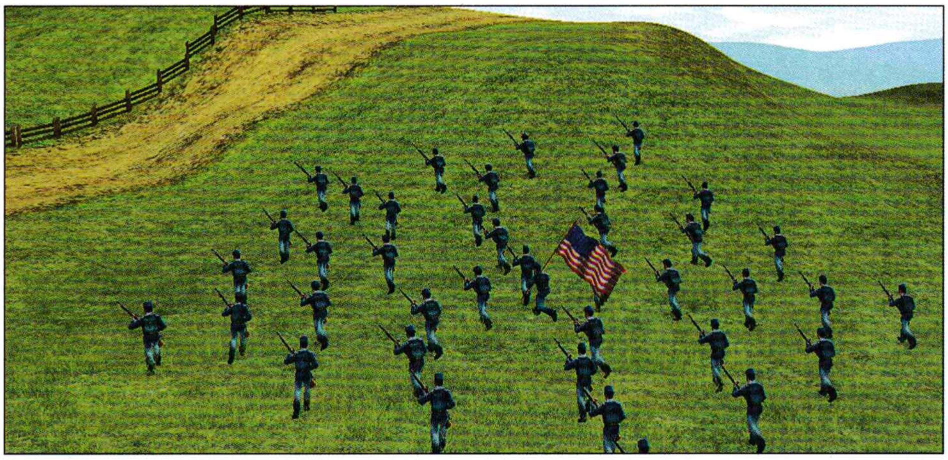
Да ама не. Оказа се, че игрицата няма нищо общо със StarCraft и борбата между различните Террански фракции. Ееееее... (разочарован вопъл от публиката). Не унивайте! Ако решите да поубиете малко време в разцъкване на тази игра, ще разберете, че става въпрос за походова интерпретация на Американската гражданска война – един доста кървав братоубийствен сблъсък между Севера и Юга на другарите американци, завършил с отмяна на робството и 620,000 убити.

Конфедерация! Терани! Тарсонис! Йеее!



American Civil War: Gettysburg

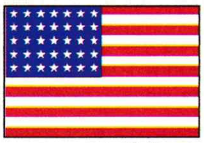
жанр: **Turn-Based Strategy** | издател: **Cat Daddy Games** | **http://www.catdaddy.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**



АМЕРИКАНСКАТА ГРАЖДАНСКА ВОЙНА



Конфедерацията



Съюзът

През 40-те години на 19 век САЩ не е държавата, която познаваме днес. Тя условно се разделя на две части – Северна и Южна, а най-западните територии все още не са щати. Северът е богата, силно индустриализирана зона с малки ферми, където се използва платена работна ръка. От своя страна, Югът е по-слабо развит в индустриално отношение и се крепи на огромните си ферми (плантации), които разчитат главно на робския труд. През 50-те години на Север се надигат гласове да бъде забранено робството в новосъздадените западни щати и дори впоследствие в самия Юг. Няколко южни робовладелчески щати заплашват, че ще напуснат Съюза, ако тази политика продължи. Самата Гражданска война започва през 1861 г., когато единадесет южни щати – Южна и Северна Каролина, Мисисипи, Флорида, Алабама, Джорджия, Луизиана, Тексас, Вирджиния, Арканзас и Тенеси – изпълняват заканата си и се отделят от Съюза, след като за президент е избран противникът на робството Ейбрахам Линкълн. Югът става известен с името Конфедерацията. Битките продължават четири години, като за това време индустриално изоставащият Юг, разчитащ основно на търговията си с Европа, не успява да се противопостави на по-богатия и развит Север, който освен всичко друго превъзхожда двойно противника си по численост. На 9 април 1865 г. основните Конфедеративни сили на ген. Лий се предават в градчето Апоматокс, а на 26 април се предават и последните войници на Южняците, с което американската гражданска война приключва. Като следствие от нея Съюзът се запазва, робството е отменено навсякъде и на всички роби е дадено гражданство.

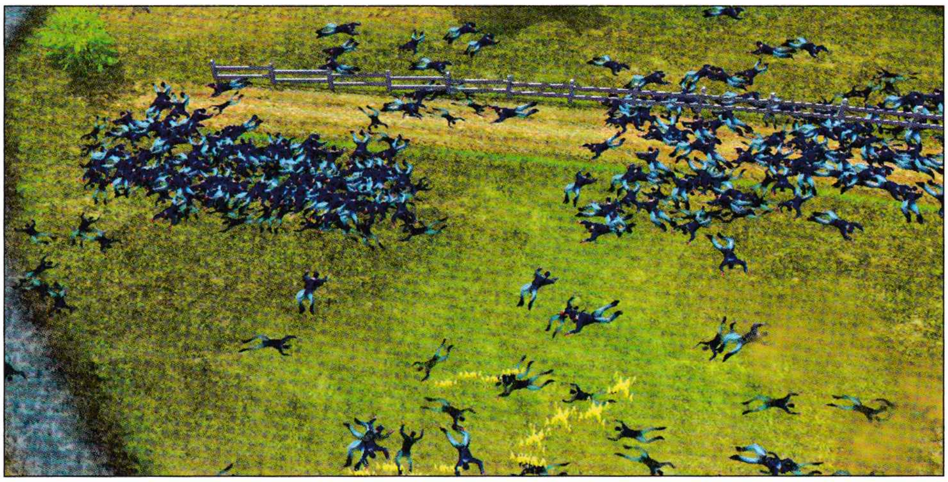
графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

В основата си играта е адски елементарна – пред себе си имате бойно поле, разделено на шестоъгълници, точно като по време на битка в Heroes III. Разполагате с до осем бойни групи, като над всяка от тях е изписан броят на войниците в нея, също като в Heroes III. След кратък момент на смут разбираме как се придвижват войсковите формирования (м-не, не е с десния бутон на мишката :)) и откриваме, че можем да ги местите само в определен радиус, съвсем като в... да, Heroes III. Всичко на всичко, имаме пет вида войски – опълчение (militia), редова войска, конница, артилерия и специподразделение с генерал. Съжалявам, но никъде не се мярка Уил Смит, яхнал 20-метров метален паяк (Wild Wild West за негледалите филма :)).

Когато ножът опре до кокала...

По-интересна е самата походова част – вземате решение къде, кога и как да преместите войските, натискате бутона "Готов!" и наблюдавате как вашите войници изпълняват указанията ви едновременно с действията на противника. Командите, които можете да им дадете, не са особено многобройни, но присъства на практика всичко, което ще ви е нужно. Например има три вида придвижване – в линия, което е стандартното, в разпръсната формация, полезна срещу артилерийски обстрел, и колона, при която можете да изминете по-голямо разстояние на картата, но на следващия ход няма да можете да се биете. Ако вместо команда за атака укажете на бойците си команда за придвижване в поле, заето от противника, те ще се втурнат в самоотвержена ръкопашна схватка – полезно, когато трябва да спрете нечие настъпление, но предвид безкрайните амуниции на подразделенията ви трябва да се използва само в крайни случаи. Можете да фортифицирате отрядите си – например при артилерията това е задължително, за да стрелят топовете въобще. Бързата кавалерия обаче изобщо не може да се укрепява...

Освен вашите заповеди особено важно за изхода на патакламата е и мястото, където се провежда тя. Обръщайте особено внимание на терена, защото например по-гъстата гора дава 30% защитен бонус, разни камънаци и други такива също помагат, макар и не чак толкова. От значение е и дали се намирате на





БИТКАТА ПРИ ГЕТИСБЪРГ



Едно от най-важните и интересни от стратегическа гледна точка сражения през Гражданската война, продължило от 1 до 3 юли 1863г. Южняшкият генерал Робърт Лий смята, че една решителна победа на територия на Севера ще обезкуражи врага, ще накара европейските държави да признаят Конфедерацията като отделна държава и в крайна сметка ще ускори края на войната, затова повежда повече от 75,000 войници навътре в контролираната от Съюза щат Пенсилвания. Сблъсъкът при градчето Кештаун (или Гетисбърг) е изненада и за двете армии. Следват три дни на свирепи битки с огромни жертви и от двете страни, като накрая, след няколко сериозни стратегически грешки на Конфедерацията, почти обкръжената армия на Северняците излиза победител. През нощта на 4-ти юли, под прикритието на пороен дъжд, генерал Лий заповядва отстъпление и позорно се оттегля във Вирджиния.

по-високо място от противника – пак получавате облаги, а той – минуси. Не е за пренебрегване дали ще нападнете фронтално, по фланговете, отзад (всъщност по време на войната обхождането и ударите отстрани са били най-често използваната тактика, поради липса на каквито и да било машини). Интересно нещо е генералът – добавя бонус към морала и може да даде на близкостоящите войници специална благинка. За целта трябва да изберете две от три карти, ако улучите двете с жълта звезда – успявате, ако уцелите черния хикс – ходът на генерала отива на вятъра...

Общо взето, играта представлява едно тактическо надлъгване. Кой кого ще удари в гръб, кой първи ще "разпъне" топовете. Това обаче НЕ означава, че играта е лесна, дори напротив. Когато силите ви са сравнително равни, например в Skirmish mode, да излъжеш PC-то е детска игра. Но във всички мисии без обучаващите вие сте или в по-кофти позиция, или врагът ви превъзхожда количествено. Ако искате мозъчен тренинг, а шахът ви се струва с твърде остарял геймплей, това е вашата игра!

Око да види...

Освен приятния геймплей джитката предлага и нелоша графика. Войничетата са на задоволително ниво на детайлност, в битката присъстват всички задължителни пушеци, взривове, огньове. Но все пак това не е реално-времева стратегия – пропуски във визуално отношение има и до един не са фатални. За звуковото оформление – в менюто на играта ви посреща едно "Глооори, глори, халелуууяяя!!!" (известен марш от онова време, ако не знаете :)) и с това музиката се изчерпва, ако не включваме в сметката няколко батални мелодийки.

Звуците не са прекалено много, но на кого ли са нужни, след като играта е достатъчно лека, за да можете в бекграунда да си надуете любимите MP3-ки. Включена е и енциклопедия с богата база от биографии, снимки, рисунки документи и други. От този времеви период, ако на някой му е интересно.

Всъщност American Civil War: Gettysburg е една мозъчна дъвка. Но в крайна сметка всеки има нужда от дъвка от време на време. ;)

Пламен Димитров

Чувствате ли сушата от недостатъчно на брой експанжъни за Sudden Strike 2? Ако отговорът ви е положителен, значи имате нужда от Hidden Stroke 2 – поредното разширение за легендарната стратегия, посветена на Втората световна война. В Hidden Stroke II ще откриете цял куп нови единици, един голям букет от мисии и още няколко изненади. Но все пак първо да пристъпим към





Само за ценители...

PC
XBox
PS2
GBA

Sudden Strike II: Hidden Stroke 2

жанр: **RTS** | издател: **CDV/Allied Power Team** | **http://www.hiddenstroke2.de** | хардуер: **P 800 MHz, 64 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Мисиите

които са разделени на два вида – кампания и самостоятелна игра. Кампанията се разделя на пет части – по една за всяка враждуваща фракция. Имаме доволно количество мисии от страната на САЩ, Япония, Великобритания, Германия и СССР, в които ви запознават с новите единици. Типично за игрите от поредицата, мисиите са исторически достоверни, въпреки че са донякъде украсени. Имаме задачи из всякакви терени – в пустини, в градове и т.н., така че трябва доста да внимавате какви единици да подберете за правилното полесражение. Тук има битки, както с по-голяма продължителност, така и бързи, динамични престрелки. Общо взето задачите са направени така, че да се харесат на всеки вкус.

В самостоятелните мисии имате тринадесет задачи, които са предвидени по-скоро за тренировка. Те не са свързани в някаква последователност, нито пък имат исторически факти. Впечатление прави липсата на какъвто и да е било tutorial, което доказва, че това разширение е само за хора, добре запознати с предишните части от поредицата. Може все пак да се каже, че има една карта, която играе ролята на подготвителна мисия. На нея имате на разположение всички фракции, които може да срещнете в кампанията, дори и сръбските и хърватски партизани.

Подобаващо внимание заслужават







Новите единици

Авторите твърдят, че са включили около 80 нови юнита. Аз лично не забелязах толкова – единствено впечатление ми направиха подводниците-торпеда на японците и транспортьорите-амфибии, дадени на всички нации.

графика	звук	геймплей	общо
			5

Други нови единици са и мобилните артилерийски установки и картечници, които доста помагат, ако искаме да нападнем срещу врага. Въпреки това те се справят не по-зле и в защита. Другите единици съвсем леко са пипнати, като съществена разлика не се забелязва. Все пак интересно е да се каже, че вече някои танкове могат да служат като багери – способни са да бутат дървета и дори цели сгради. Но тези бойни машини са нож с две остриета – ако мине през малък мост, танкът може да пропадне и да загубите не само него, но и път за отстъпление например.

Освен това някои от дърветата могат да бъдат използвани от снайперистите за прикритие. Друго нещо, което е добре да се упомене, са стрелковите гнезда и окопите, които може да завземате с пехота. По този начин вашите солдати не само са по-добре защитени, но и може да контролирате по-добре фронтовата линия.

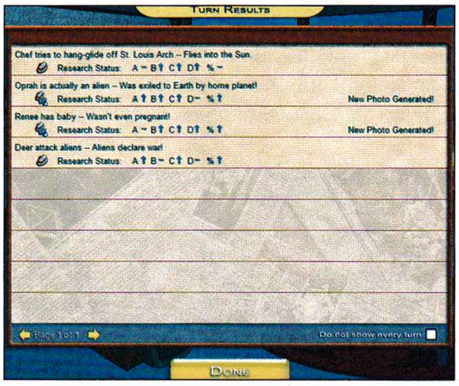
Графиката и звукът са на типичното ниво за поредицата – ниско от съвременна гледна точка. Все още е трудно да различите картечаря от снайпериста, а да не говорим за изключително трудното им избиране и управление. Единственият плюс, с който звукът успява да впечатли, е свистеното от падащите снаряди и грохотът от изстрелите на гаубиците.

Така че ако наистина сте огладнели за Sudden Strike 3, а той все така не идва, е добре да залъжете глада с Hidden Stroke 2 – заслужава си.

Кирил Илиев

Любопитството е общочовешка добродетел. Някои хора обаче получават изкривявания от напън да знаят всичко и по всяко време, поради което от простото любопитство те стигат до фазата на отявленото клюкарене. „Чу ли, Гергана си сложила нов силикон?" – „Верно ли? Аз пък разбрах, че бате Бойко ще помпа мускули с Азис – да му държи страх, за да не се отпуска." – „О-о-о, това е нищо! Разстреляха заек с пушка за глигани! От горкото животинче е останало колкото за супа след това. Ей на, чети-чети, истината ти говоря!". Таблоидите, т.нар. „жълти" вестници, са тук и днес на пазара. Защото така ни харесва. Tabloid Tycoon задоволява вътрешния ни стремеж към това масово удоволствие по издателския бизнес. За списването на вестниче, правилно ориентирано към пазара на таксиметрови шофьори и домакини, е нужно да имате будни репортери, добри фотографи и отлични адвокати. След като назначите персонала си, започвате работа по скандалните статии. Общоизвестно е, че най-добрите таблоиди са седмичници. Всяка новина или снимка в тях се оценява по няколко компонента – достоверност, правдоподобност, забавление и драматичност. Тъй като в повечето случаи говорим за подвеждащи материали, има и показател за истината в текста, както и степен на трудност за докопване на още и още факти. Колкото по-висок е процентът на истина, толкова по-ниска е степента на трудност.





Скандално жълто нещо се стича по монитора ви.
Спокойно – просто боя е. Но така е в истинския бизнес на клюкарската преса...

Tabloid Tycoon

жанр: **медийно планиране** | издател: **Valusoft** | **www.valusoft.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

отличен начин, като предоставя опция: до излизането на новия брой от „вашето" издание, можете сами да си създавате сензации. Вкъщи, пред монитора.

The name of the game

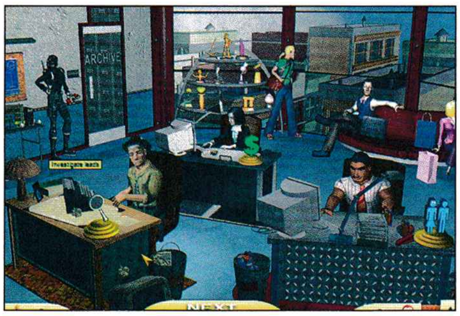
В заглавието на играта са съчетани двата основни компонента на забавлението, което ви предстои да изживеете. От една страна, е тайкун-елементът, т.е. икономическите аспекти на това колко е тежко и отговорно да поддържаш добре смазана издателска машина, за да публикуваш материалите на своите новинарски копои. От друга, е таблоидното или как се пише с цялото авторово сърце за летящите чинии и извънземни, изяждащи деца.

Но нека започнем с недостатъците на творението на Valusoft. На първо място е ограничеността – нито графично, нито звуково ще получите пълно задоволяване. През цялото време, докато подреждате мазни и сосни "новини" по страниците, ще звучи една и съща мелодия. Което, съгласете се, е малко скучно, особено ако сте подготвили и написали 50-60 броя...

Клюки и инсинуации, но поне малко достоверни

Дотук обаче с критиките. Tabloid Tycoon разполага с очарователен туториал, който ще ви въведе в тънкостите на

графика	звук	геймплей	общо
			5





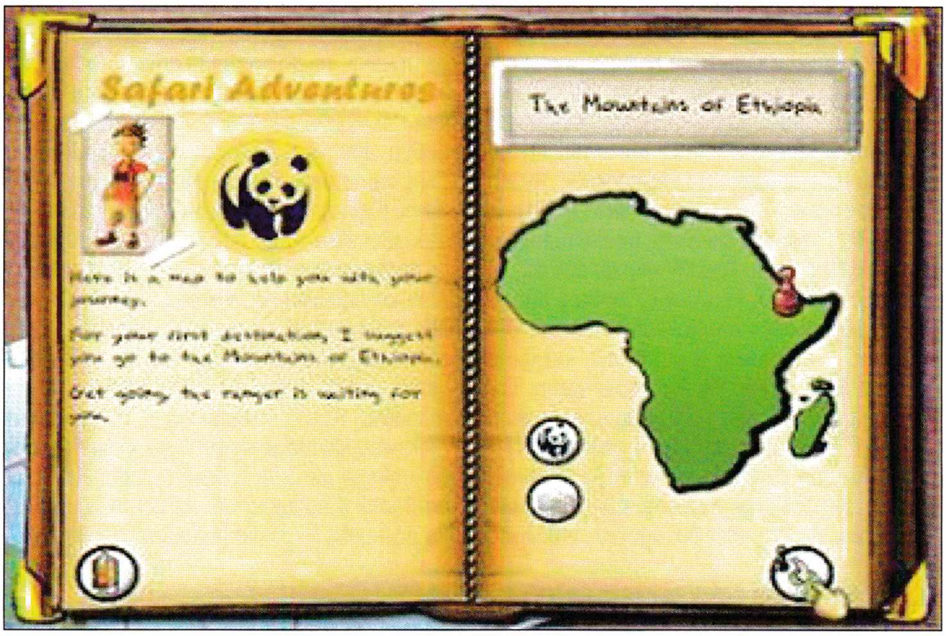
Изкуството на качествения жълт репортер е да изкопчва факти от невъзможни места. Така задачата на вашия екип е да работи върху повишаването на цитираните вече компоненти. Колкото са по-опитни и по-кадърни вашите журналисти, толкова по-лесно ще им бъде да направят от новина с 25% истинност качествен пасквил с вярност около 80%. Това е основата на бизнеса в Tabloid Tycoon. Разбира се, след всеки нов брой вашите адвокати ще трябва да обработват заявки за финансови компенсации или съдебни дела за клевета.

За да има успех в работата си, вашият екип може да бъде оборудван с една дузина допълнителни устройства като скрит микрофон, вграден в часовника фотоапарат, собствен самолет на издателството за репортажи от мястото на събитието и т.н. Тъй като жълтият сегмент е традиционно претрупан с конкурентни издания, на помощ идва отделът „Маркетинг и връзки с обществеността". Той се занимава със задачи, които няма да прочетете в никой учебник по публични комуникации –

въртене на интриги

и създаване на провокации като подслушане телефони на противниковия вестник или дори директна кражба на кинти. Ако капацитетът на собствените ви автори е недостатъчен, можете да си купите готова "мръсотия" от някой автор на свободна практика. Като цяло това е по-скъпо удоволствие. В края на всеки следващ брой ще можете да проверявате финансовия си баланс. Както знаем, жълтият вестник се храни от тираж, а не от реклама, затова и броят на читателите трябва да расте в геометрична прогресия.

Александър Бойчев



PC
XBox
PS2
GBA

Safari Adventures: Africa

жанр: **adventure** | издател: **Elektrogames** | **http://games.ncbuy.com/downloads/title_11661.html** | хардуер: **P 500 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Какво е WWF?

Ако досега сте си мислили, че WWF е федерацията по кеч, то не сте били далеч от истината. Ако обаче сте смятали, че това е единственият смисъл на съкращението, сте в дълбока заблуда. WWF всъщност е съкращение на World Wide Fund For Nature, най-голямата агенция за защита на природата в света. Тя е основана през 1961 година от биолога Питър Скот и досега се развива с усилени темпове, като през 2004 година си извоюва статута на най-голямата агенция от такъв тип в световен мащаб. Нейните основни занимания към днешна дата са свързани с няколко основни акцента. Работещите във WWF изучават промените на климата и се мъчат да намалят последствията от такива явления, като недостига от храна и вода, разпръскващите се болести и заразите и т.н.. Освен това опазват застрашени от изчезване видове, като ги прибират в приюти и се грижат за тях. Едно от основните занимания на агенцията е обучението на младите хора в любов към природата, като на територията на САЩ, в почти всяко училище има класове, организирани именно от WWF.



Детските игри винаги са представлявали особен интерес за мен. Причината е такава, че когато аз бях малък, такива нямаше, а всички геймки бяха за универсална аудитория. Сега обаче нещата стоят по-различно. Има заглавия, които са предназначени само за подрастващи. Те привличат моя интерес поради факта, че винаги съм се питал, как най-лесно децата могат да бъдат зарибени на виртуални забавления. Сигурен съм, че това не става с Counter-Strike...

Safari Adventures in Africa е една суперприятна игра, предназначена за

агенти на възраст над 3 г.

Тя ще позволи на всеки млад татко или майка да остави невръстния си наследник пред компютъра за няколко часа, без да се притеснява, че той ще пръска мозъци във Виетнам или ще прави неприлични предложения на мацки в някоя по-гореща игрица. Цялото забавление в Safari Adventures in Africa се крие в опознаването на флората и фауната на "Черния" континент.

Екипът от Elektrogames определено е намерил правилния начин за представяне на информацията за малките деца. Те могат да избират между двата героя Алекс и Ема, които са на възраст около 7-8 годинки и обикалят из дебрите на Африка, помагайки на местните обитатели. Това се случва на малки карти, всяка от които предлага 3-4 мисии, съдържащи педагогически изводи. На едно от местата например хората са подпалили гората от акациеви дървета и жирафите нямат какво да ядат. Ролята на малчугана е да помоли слона да изтръгне всички изгорели дървета и да говори с пеликана, който може да му даде семена от акациево дърво. По-нататък малките геймъри ще се натъкнат на пресушена вследствие на намесата на хората река, на замърсени бамбукови гори, горски пожари и т.н.

Интересно е, но някакси по време на цялата игра авторите са успели да вкарат линия на

укор към човечеството

Укор за това, че сме забравили природата и много често не мислим за животните и растенията, а само за собственото си удобство. Всички животни в Safari Adventures in Africa могат да говорят и постоянно се оплакват от човешкия род, което действа добре на малките деца в посока на това, че те разбират, че и по-низшите организми могат да се влияят от техните действия. Забавен е фактът, че след всяка среща между малкия изследовател и някой екземпляр на регионалната фауна, вие ще получите снимка за спомен, която да запазите в личния си фотоалбум, посветен на екскурзията в Африка.

Добре е, че има игри за деца, които манипулативно показват на следващите поколения, че природата трябва да се пази и защитава. Аз лично вече записах тази геймка на няколко млади бащи, които тепърва ще трябва да запознаят децата си с компютъра. Защо и вашето отроче да не опита Safari Adventures in Africa? Със сигурност ще му подейства по-добре от Grand Theft Auto.

Орлин Широв

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

SMS на Номер 1710

Mtel GloBul

ПРОМОЦИЯ

1 SMS = 2 продукта

/Виж долу. Как да поръчам?/ или на

WAP.GSMZABAVA.COM

ЯКО ЯКИ ЗВУЦИ

Луда крава	45587	Еротичен дует	45604
Оргазъм	45588	Еротичен стен	45605
Не свършвай	45589	Господар и робиня	45606
Кулминация	45590	Мърморещо елфче	45607
Ооо God ...	45591	Подсвиркане	45608
Проникване	45592	Стар телефон	45609
Кон	45593	Детски кикот	45610
Яко смях	45594	Уааааа baby ...	45611
Оригване	45595	Ядосан китаец	45612
Трабант	45596	Мърморещо джудже	45613
Поточе	45597	Ръмжене на тигър	45614
Вълчи вой	45598	Разярен лъв	45615
Петел	45599	Комар до ухото	45616
Линейка	45600	Играещо лъвче	45617
Писък	45601	Забавно кикотене	45618
Гръмотевици	45602	Войнишка тръба	45619
Бебе	45603	Цвилещо магаренце	45620

МНОГО ЯКИ ЛАФОВЕ

Документи за проверка	45621
Един простак ме нарече к*рва ...	45622
Master I have mail for you	45623
You have a call	45624
Ами госпожо, и вас да ви барат по...	45625
Тийнейджъри /много як лаф !/	45626

88803 88804 88805 88806

88807 88808 88809 88810

88811 88812 88813 88814

88815 88816 88817 88818

88819 88820 88821 88822

88823 88824 88825 88826

88827 88828 88829 88830

88831 88832 88833 88834

88835 88836 88837 88838

ЗА ЛИЦА НАД

88839 88840 88841 88842

18 ГОДИНИ

88843 88844 88845 88846

JAVA ИГРИ

Sexonix – 33497
Класически Xonix, но с разголени момичета :)
модел GSM: Nokia, Siemens *

Larry Sexy Game – 33498
Приключенията на Larry в мобилен вариант!
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson *

Ancient Ruins 1 – 33499
Трябва да намериш магическия щит и да се пребориш със злите сили на мрака.
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung *

Townsmen 2 Gold – 33500
Вече управляваш цяло кралство. Трябва не само да строиш, но и да се защитаваш.
модел GSM: Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson *

WORMS – 33501
Добре познатата игра от компютрите-Worms.
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola *

Moto GP – 33502
Отличен симулатор на състезание с мотори.
модел GSM: Motorola, Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Alcatel, Nokia *

CaveMan – 33503
Събери максимално много скъпоценности по пътя и се добери до изхода!
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Mitsubishi *

King of Troy – 33504
Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой - безсмъртието е твое!
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson, Siemens *

Euro Man – 33505
Сам си на необитаем остров и трябва да оцелееш. Играта много напомня на Mario.
модел GSM: Nokia, Alcatel, Siemens, Samsung *

Car Sex Kamasutra – 33506
Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-).. Това е тъкмо за теб.
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson, Siemens *

Townsmen – 33507
Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Alcatel *

London Vampires – 33508
Вампирите са се устремили да изпият кръвта ти и трябва да се защитаваш сам!
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Sharp *

KamaSutra – 33509
Изкуството за правене на любов на твоя мобилен телефон!
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Motorola *

Driv3r – 33510
Шофираш, изпълняваш задачки и най-вече бягаш от полицаите.
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Samsung *

Nasty babes N9 – 33511
Малката Сидни търси някого, с когото да си играе. Нейната любима игра е боят с възглавници. Ще се пробваш ли?
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Motorola, Sagem, Sharp *

За да поръчаш игра, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

САМО ХИТОВЕ !!!

	МОНО	ПОЛИ
хит!A. Minune - Diskoteka Boom	555555	666555
хит!Alina&Costi - Necasuri Si Suparari	555556	666556
хит!Arash - Boro Boro	555557	666557
ново! 50 cent - Candy Shop	555558	666558
ново!Arash - Tike Tike Kardi	555559	666559
ново!JayZ & Linkin Park - NumbEncore	555560	666560
ново!Chemical Brothers - Galvanize	555561	666561
ново!Alina - Mierea in cafea	555562	666562
Elena Paparizou - My Number One	555563	666563
Benassi Bros. f. Dany - U make me feel	555564	666564
ново!O-Zone - De ce plang chitarele	555565	666565
Don Omar - Dale Don Dale	555566	666566
Gwen Steffany - Rich Girl	555567	666567
ново!Ashanti - Only You	555568	666568
ново!Nelly f. Tim - Over and over	555569	666569
Ruslana - Wild Dances	555570	666570
ново!Ruslana - Dance with the Wolves	555571	666571
Anastacia - Sick and tired	555572	666572
Eminem - Just Lose It	555573	666573
Eric Prydz - Call On Me	555574	666574
Графа - Слънце в очите ти	555575	666575
ново!Румънеца и Енчев - GiLiAi	555576	666576
ново!Устата - Всички дрехи ми пречат	555577	666577
Ваня Мангасариян - Бай Мангау	555578	666578
Ваня Мангасариян - Във Куба	555579	666579
Филм - Star Wars	555580	666580
Филм - X-Files	555581	666581
Филм - Матрицата	555582	666582
Филм - Мисията Невъзможна	555583	666583
Филм - Розовата Пантера	555584	666584
Филм - Ченгето от Бевърли Хилс	555585	666585
ПОП-ФОЛК		
ново!Мая и DJ Живко - Party Time	985362	996362
ново!Преслава - Дяволско желание	985363	996363
ново!Азис И Устата - Точно сега	985364	996364
Азис - Мила моя	985365	996365
Азис - Ледена кралица	985366	996366
Амет - Гъци - Гъци	985367	996367
Азис и Деси Слава- Жадувам	985368	996368
Бони - Лудница	985369	996369
Вероника и Магда - Цяла сама	985370	996370
Гергана - Измама	985371	996371
Глория - Изповед	985372	996372
ново!Ивана - Не е ваша работа	985373	996373
Ивана - Като на 17	985374	996374
ново!Ивана - Ах, тези пари	985375	996375
Нелина - Къде сме тази вечер	985376	996376
Преслава - Обичам те	985377	996377
Райна - Как	985378	996378
Тони Стораро - За една жена	985379	996379

ВИДЕО

забавни

Хипопотам 33519 – Яки ц*ц*
Моторджия 33520 – Бомба
Яко секс ;) 33521 – Блондинка

33522 33523 33524

еротични

Нежност – Sexy – Езда

33525 33526 33527

други

име	код	име	код
Боксов мач	33528	Черен хумор	33534
Футбол	33529	Непослушни пингвинчета	33535
Кой кого !?	33530	Прецакани пиленца	33536
Секси дупе	33531	BMW M5	33537
Мафия	33532		
Инцидент	33533		

За да поръчаш видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

KamaSutra – 33514
На Български език Част I
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson *

KamaSutra – 33515
На Български език Част II
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson *

Bobby Carrot – 33516
Ти си заек, който ходи и събира моркови! Опасен заек!
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Motorola *

Air Traffic Control – 33512
Играта минава през 100 нива, практически и интерактивни навигатори.
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Sharp *

Spanish League – 33517
Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!
модел GSM: Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola *

Dream Team Soccer – 33513
Използвай всичките си тактически умения, побеждавай и спечели Големия Трофей!
модел GSM: Nokia, Samsung, Motorola *

Amoebas – 33518
Ти си малък амеб, който трябва да завоюва макс. квадратчета!
модел GSM: Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Motorola *

* ВАЖНО!

За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, както и да видиш пълната колекция от продукти, зареди WAP портал:
wap.gsmzabava.com
там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089).
В sms-а напиши кодовете на ДВАТА избрани продукта, разделени със запетая и добави индекса на GSM-а ти:
Пример за Nokia: 11111, 22222 N

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ -
След кода, добави индекса на GSM-а и номера на приятеля.
Пример: 12345, 22222 N 0881234567

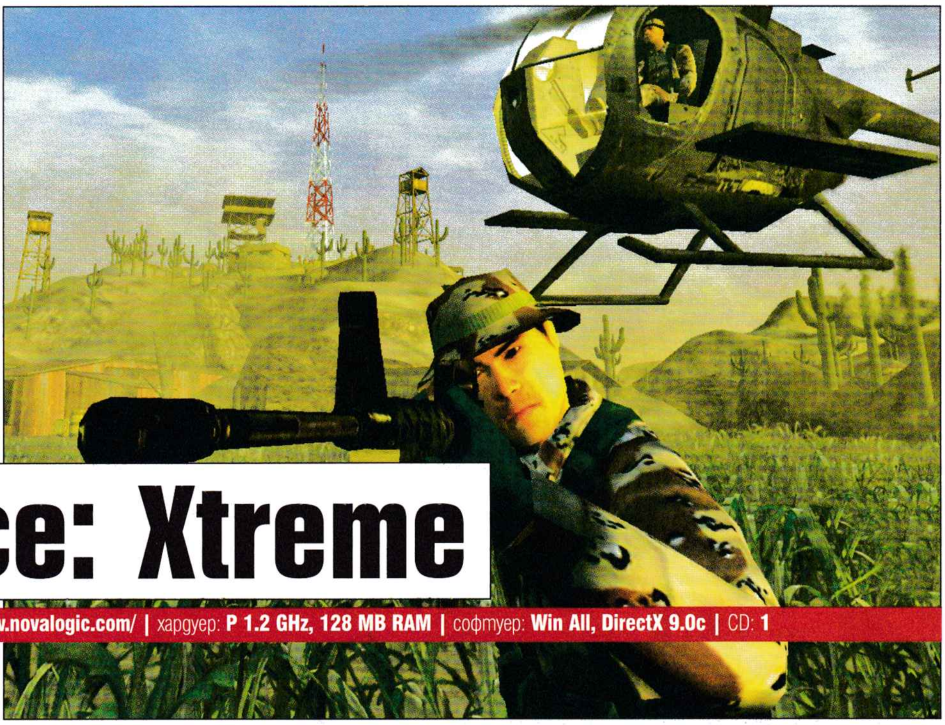
Индекси на GSM-и:
N - Nokia
S - Siemens
G - Samsung
E - Sony Ericsson
M - Motorola
A - Alcatel

88847

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP! За проблеми и въпроси: wap.gsmzabava.com/help. Един sms – два лева без ДДС.

Играта, поставила началото на всички военно-ориентирани екшъни, се завръща. С пускането на пазара на Delta Force: Xtreme издателите от NovaLogic възраждат една легенда. Това е така, защото новото заглавие всъщност е Delta Force 1 с подобрена графика, подбор на най-добрите мисии, които са и специално преработени, плюс сериозни мултиплейър възможности. В следващите редове ще изброя новите преживявания, които предлага усъвършенстваната версия на тази неумираща класика.

Възродената легенда



PC
XBox
PS2
GBA

Delta Force: Xtreme

Жанр: **3D shooter** | издател: **NovaLogic** | **http://http://www.novalogic.com/** | хардуер: **P 1.2 GHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Класически сюжет

За всеки закоравял геймър обяснения за сюжета на тази игра са почти ненужни, но за останалите ще кажа няколко думи. Накратко: вие сте командир на елитен отряд командоси. Задачите ви варират от спасяване на заложници, унищожаване на вражески летища, бази и нарколаборатории, до откриване на откраднати ядрени оръжия. Ще имате възможност да изявите способностите си в повече от 20 нива. Те са разделени в три основни кампании. Всяка от тях ще ви предложи напълно различни климатични особености.

графика	звук	геймплей	общо
			5

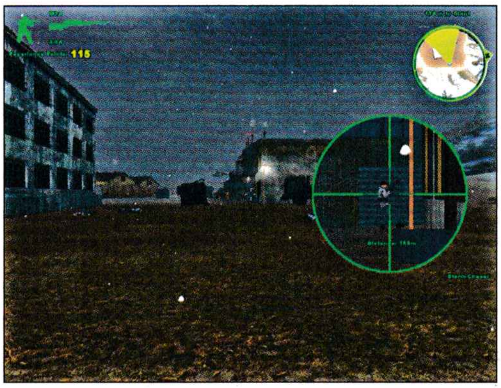
Започвате приключението с тайни операции срещу наркобосове в джунглите на Перу. След като приключите седемте мисии там, ще бъдете изпратени в Чад. Ако оцелеете и в пустините на Африка в продължение на пет акции против терористи, следващата ви дестинация е остров Новая Земля, който се намира съвсем близо до Аляска. По следите на липсващи радиоактивни материали няма да усетите как ще минете осем нива в ледената пустош. Покритите със сняг хълмове са последното ви бойно поле от сингълплейър кампанията. В нея са включени не само подобрените класически карти, които всеки, играл DF 1, ясно ще разпознае, но и няколко напълно нови.

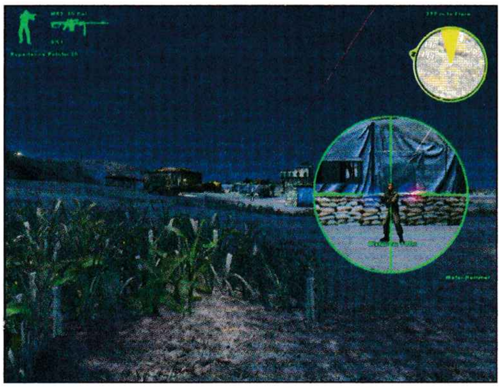
Нещото, което основно отличава сегашната от предишната версия на играта, безспорно е

съвременната графика

Играта разчита на най-новия графичен енджин на NovaLogic. Благодарение на него геймката наистина изглежда превъзходно. Добавените климатични ефекти като дъжд и сняг придават невероятен реализъм на заглавието. Те могат, както да улеснят изпълнението на задачите ви, така и да го затруднят. По принцип винаги съобразявайте с времето







бойната си тактика.

Моделите на героите са изключително детайлни. Няма нищо по-добро от това да направиш headshot на някой бот, докато го следиш в окуляра на оптиката. След като е убит, всеки терорист или престъпник пада по различен начин. Това зависи от мястото, където е прострелян. Разбира, се лошите също така летят превъзходно при добре пласирана граната. Приятно впечатление ми направиха сенките, които хвърля всеки участник в екшъна. Те прибавят допълнителна доза реализъм.

За същото успешно се грижи и звуковото оформление на играта. Всички аудиоефекти са добре познати от другите части на поредицата DF. Наистина аз се насладих на класическите звуци, но за съжаление липсва нещо ново и вълнуващо. При въоръжението запазването на старата екипировка е удачен вариант. Не е необходимо да споменавам, че всичко, от което имате нужда, присъства.

Дойде моментът да се спра по-подробно и на главната страна на всеки 3D шутър, а именно –

геймплея

Ще започна с факта, че играта е много лесна за овладяване. Няма тренировки: екшънът стартира директно. Почти не е необходимо да настройвате клавиши, всичко е интуитивно. Всяка мисия започва със задължителното за поредицата DF яко ходене до базата на лошите. Но това е резултат от големите карти, така че нека да не се оплакваме.

Отново, типично за серията, интерактивността на заобикалящата ви среда е половинчата. Например не може да управлявате вражеските превозни средства, всички врати или са отворени, или не и други подобни. Разбира се, вашият екип разполага със собствена техника. Става въпрос за кросови мотори, бъгита с монтирана картечница .50 калибър, както и хеликоптер Little Bird. За съжаление тези машини присъстват само на някои нива. От друга страна обаче, почти всичко в играта може да бъде разрушавано.

За изкуствения интелект на ботовете от отбора ви не могат да се кажат добри думи. Обикновено те са в другата част на картата и аз през цялото време се питах какво правят там по-дяволите. Друг техен непреодолим бъг е, че могат с часове да пуцат по някой скрил се враг, вместо да мръднат 50 сантиметра и да го застрелят. Дори опитите ви да ги запазите просто живи са обречени на неуспех. Истината е, че ще трябва да свършите повечето работа сам. Неприятно е, но и опонентите ви също не блестят с висок AI. Те са твърде предсказуеми и съвсем скоро действието става малко скучно.





Тук стигнахме и до най-сериозния недостатък на играта – прекалената ѝ леснота. Просто трябва да има един бутон за повишаване на трудността и всичко ще е ОК. Моето мнение е, че сингълплейърът не би бил сериозно предизвикателство за всеки по-запален геймър. Но тук на помощ идват "сериозните мултиплейър възможности", за които споменах в началото.

Наистина играта в мрежа е силната странана Delta Force: Xtreme

На разположение са шест различни режима. Ще започна с Co-operative. На този мод е обърнато специално внимание. За него са подготвени 25 мисии, където можеш да избиваш терористи на воля с още четирима приятели. Направо е перфектен за тренировки на отбора преди сериозните срещи срещу живи съперници. Следващите видове онлайн игра са стандартни за този жанр. Може да избирате между Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill, Team King of the Hill и Capture the Flag. Геймката може да поддържа до 32 участници на сървърите на NovaWorld. Картите са 20 на брой. За радост почти винаги е пълно и се получават доста добри престрелки. Като всяко ново заглавие и тук през ден има пачове, които оправят появилите се бъгове, но, надявам се, това ще спре с времето. Сега ще спомена една приятна опция. Става дума за STAT tracking. Това е усъвършенствана система за следене на ранговете и изготвяне на статистика. В играта също така е вграден и Cheat Crackdown. Ясно е за какво служи тази екстра. Тя позволява по-лесно проследяване и банване на тарикатите, които играят нечестно.

Разработчиците от NovaLogic отново са свършили добра работа. Сътворили са една много приятна игра основно с мисъл за непретенциозния геймър. Определено е преимущество фактът, че веднага след инсталирането можеш да се пуснеш в нета. Няма нужда от обучение и тренировки. Не е за подценяване и чудесната графика. В заключение не мога да не спомена, че дори и класики като DF се поддават на тенденцията да пренебрегват сингълплейъра за сметка на онлайн-преживяванията. Но явно в това е бъдещето.

Димитър Трифонов – Димò

Chaos League всъщност представлява нещо като американски футбол (по-известен на масите в Европа под формата на британското ръгби), но с една голяма специфична подробност. Отборите, които играят на полето, са съставени от орки, троли, огрета и подобни представители от фентъзи флората и фауната. Вашите играчи могат да използват не само груба сила, но и магия, за да получат точка. Отбелязвате точка като минете с някой от играчите, държащ топката, зад тъчдаун линията на противниковия отбор.



Да сблъскаме орките и хората. Този път на спортния терен...

PC XBox PS2 GBA

Chaos League

жанр: **Fantasy Sport** | издател: **Strategy First** | **http://www.chaosleaguegame.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Та така-а-а… Нека минем на детайлите. В играта имате няколко възможности – tutorial, single match, championship и multiplayer. За първото смятам, че е ясно какво представлява американският футбол, но все пак, преди да се впуснете в играта, минете през тренировката. Също така в това меню може да намерите полезни тактики и стратегии за някои от расите (ще кажа няколко думи за тях подолу). Второто е ясно на повечето хора, които са играли спортни игри – избирате си опонент, отбор, с който да играете, и се впускате в мача. Тази част е препоръчителна, за да натрупате малко опит, преди да започнете Championship. Целта ви в шампионата е да „сглобите" отбор от една раса, като взимате предвид нейните предимства, недостатъци и паричните ви средства, и да се доберете до купата на Chaos League. В този вид на игра вие сте мениджър на отбора и като такъв може да купувате или продавате играчи дори и от други раси, тъй че да намалите слабостите на отбора си. Също така вашите играчи трупат опит и по този начин придобиват нови умения, които да ви помогнат. Това ви кара да ги пазите повече - ако някой „ръгбист" изяде достатъчно бой, може и да умре.





Расите

са 10 на брой – хора, немъртви, варвари, орки, гоблини, джуджета, горски елфи, тъмни елфи, преторианци и наемници. Както казах по-горе, те всички имат специфични качества. Например хората нямат никакви специалности и не държат особено на бой, но пък могат бързо да се нагаждат към стила на игра на опонента си. От друга страна, горските елфи са доста добри магове, но ако става въпрос да се опази топката чрез груба сила, то само един обикновен орк може да мине през целия им отбор.

Вашите играчи имат две основни статистики – health и breath. Ако здравето на ваш играч падне драстично, но не стигне до нула, то той е ранен и ще трябва да го изкарате от игра, ако не искате да го загубите завинаги. Втората статистика се използва за специални умения, магии или общи skill-ове като лекуване, приветстване на тълпата, правене на мъгла (противникът не вижда нищо в даден район), спринт и power move (увеличава статистиките на дадения играч за известен период от време).

Има и специални играчи – герои. Излишно е да споменавам, че те са истински зверове и могат да минат през двама или повече противникови защитници, без да им бъде отнета топката (обикновените същества могат да се преборят средно само с един противник).

Трябва да се обърне внимание на

Тълпата

Колкото повече я поздравявате с вашите играчи, толкова повече точки за използване на глобални магии ще трупате. Тези глобални заклинания са шест на брой – 3 защитни и три нападателни. Разделени са в три нива – по една защитна и една нападателна магия на ниво. Наймощните са, разбира се, на третото ниво. Трябва да се каже, че ако публиката не е доволна от мача, започва да хвърля по вашия отбор развалени домати, бомби или дори цели канари, което, разбира се, не е никак приятно.

Мръсните номера също присъстват. Преди мач може да платите за допинг на вашите играчи (повишава им статистиките) или да проверите дали противникът не е направил същото. Ако искаме, може да подкупите съдията, но ако той се окаже честен, ще ви обяви служебна загуба. Може да наемете група хулигани, които да замерят противниковия отбор с всевъзможни опасни за живота предмети. Също както е в "големия спорт".

Общо взето това е доста приятна игра, особено ако искаме да изпуснете малко напрежение след стресираща онлайн-партия по WarCraft.

Кирил Илиев

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	


www.myst.bg
GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET
turn me
ON

PS MANIA

"ПРЕНОСИМ" VIRTUA TENNIS

Sega обявиха, че работят по **Virtua Tennis** заглавие за PlayStation Portable (PSP), чиято премиера е насрочена за есента на тази година. Поредното издание на безспорно най-добрата тенис симулация в света на игрите ще включва отново някои от най-актуалните звезди от професионалната сцена плюс множество от превърналите се в запазена марка на поредицата миниигри. Интерес буди включването на мултиплейър Wi-Fi поддръжка, което категорично ще привлече нови фенове както на Virtua Tennis, така и на PSP.







BURNOUT САГАТА ПРОДЪЛЖАВА

Electronic Arts и Criterion Games обявиха, че работят по ново издание от поредицата Burnout за PlayStation 2 и Xbox. Новата игра ще се нарича **Revenge**, а засега не се знае нищо за някакви драматични промени в стила на игра.







Очаква се заглавието да се появи по щандовете на специализираните магазини през септември тази година. Можете да видите и някои от по-апетитните скрийншотове, публикувани наскоро.

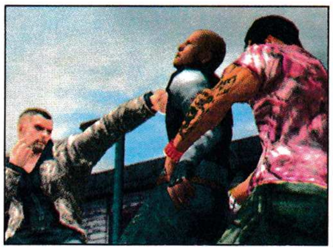
NAMCO С ЧИСТО НОВА "ТУПАЛКА"

Namco обявиха ново ексклузивно PlayStation2 заглавие, наречено **Urban Reign** – изцяло нов beat 'em up, като един от неговите най-интригуващи елементи ще бъде т.нар. "partner system", която ще позволява на всеки боец да извика на арената свой "партньор". Играта ще включва над 60 различни боеца, 50 двойни атаки, 30 специални атаки и 50 екипни атаки. До четирима играчи ще могат да се включват едновременно в екипи от по-двама или на принципа "всеки срещу всеки".











ПЪРВО XBOX 360 ЗАГЛАВИЕ НА NAMCO

Namco обявиха официално своето първо Xbox 360 заглавие, наречено **Frame City Killer**. Действието се развива в голям източно-азиатски град, а на геймърите се пада ролята на Кроу, чиято задача е да открие и обезвреди терорист на име Кан. Играта ще предлага геймплей с "отворен" край и множество различни начини да бъде постигната една или друга цел. Освен ръкопашните схватки и престрелките с гледна точка от трето лице Frame City Killer ще включва и завладяващи преследвания с коли. Ето и няколко от първите официални скрийншотове.

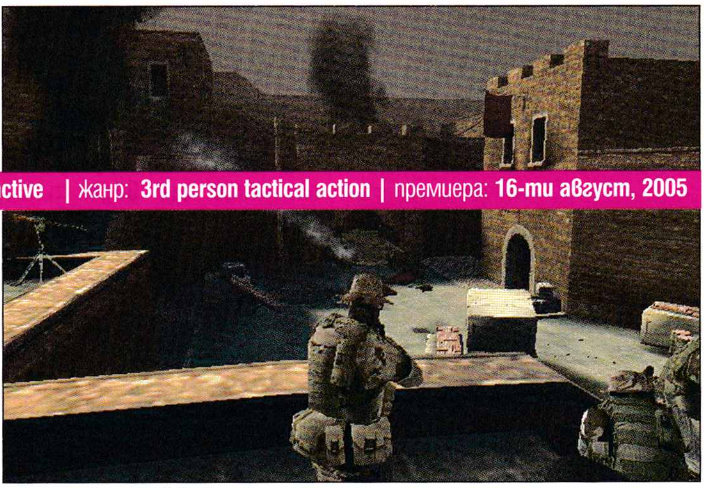




XB
PS2
GBA
GC

SOCOM 3

издател: **Sony** | създател: **Zipper Interactive** | жанр: **3rd person tactical action** | премиера: **16-ти август, 2005**



Още първото издание на SOCOM US Navy Seals доказа на всички, че Zipper са един от много малкото настоящи дивелъпъри, които умеят да комбинират изпитаните идеи с нови и – защо не – революционни хрумвания. SOCOM 2 затвърди това мнение, но в същото време намекна и за някои от недостатъците на графичния енджин на играта. Сега поредицата е на път да се завърне с изцяло нов енджин, който като начало се справя повече от добре с един от най-очевадните недостатъци на предишните две издания – твърде скромните като размер и "населеност" нива. Според самите Zipper нивата в SOCOM 3 ще бъдат около 6 пъти по-големи от тези в предишната игра без това да води до досадни паузи за зареждане на новите участъци. Освен това този път явно ни очакват значително по-многобройни противници, за разлика от доста "камерните" престрелки в първите две издания.

Друг елемент, върху който създателите на SOCOM 3 твърдят, че са поработили сериозно, е изкуственият интелект. Очаквайте вашите противници да се възползват по-добре от особеностите на заобикалящата среда, като при това отчитат и промените в ситуацията. Ако, да речем, някой от терористите, отстояващи дадена ключова позиция, бъде убит, друг тип такси ще се спусне, за да заеме неговото място. По пътя си към въпросната позиция терористът ще реагира по-адекватно на вашите действия, търсейки при нужда междинни прикрития, оглеждайки се за боеприпаси или пък осигурявайки прикриващ огън за своите "братя по оръжие". Това, разбира се, са само някои доста базови примери, тъй като Zipper явно предпочитат да не издават твърде много на този етап.







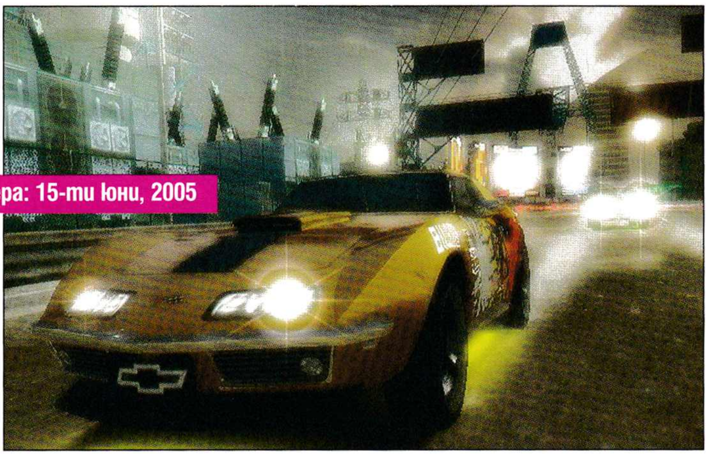
Не очаквайте, разбира се, някакви драстични промени в стила на игра. Отново ще ръководите малък екип от командоси, като в произволен момент ще можете да поемате управлението на кой да е от тях. Колкото до останалите, те както обикновено ще следват вашите команди, възползвайки се в пълна степен от споменатите по-горе подобрения в изкуствения интелект. Системата на управление все така поддържа гласови команди, които ще можете да подавате благодарение на кои да е съвместими с PlayStation2 слушалки с микрофон. Тези от вас, на които това звучи твърде екзотично, ще могат да се възползват от познатия (значително подобрен, между другото) интерфейс, включващ мини-менюта с набори от команди.

Едно от най-интересните, поне за мен, изказвания на екипа на Zipper Interactive беше свързано със сингъл плейър частта на SOCOM 3. Без да издава почти нищо по-въпроса (освен уточнението за повече междинни анимации, създадени с енджина на играта) президентът на студиото, Джим Бозлър само намеква, че този път трябва да очакваме една доста по сингъл плейър ориентирана игра, което обаче няма да е за сметка на повече от задължителния мултиплейър. Колкото до мястото на действие, отново Бозлър споменава, че тъй като става въпрос за игра, а не за новините на CNN, екипът е избрал локации, които са интересни по-скоро от гледна точка на геймплея. До момента се споменават три от тях – Бангладеш, Мароко и... Полша! Да се чуди наистина човек какво ли ще правят американските "тюлени" в Полша, но – ОК, Джим, определено успя да ни заинтригуваш!

О, да, разбира се – абсолютно съзнателно пропуснах подробностите, касаещи онлайн геймплея на SOCOM 3, тъй като за съжаление подобни екстри са все още мираж за българския геймър. Дай боже в месеците до излизането на играта ситуацията да се промени.

JUICED

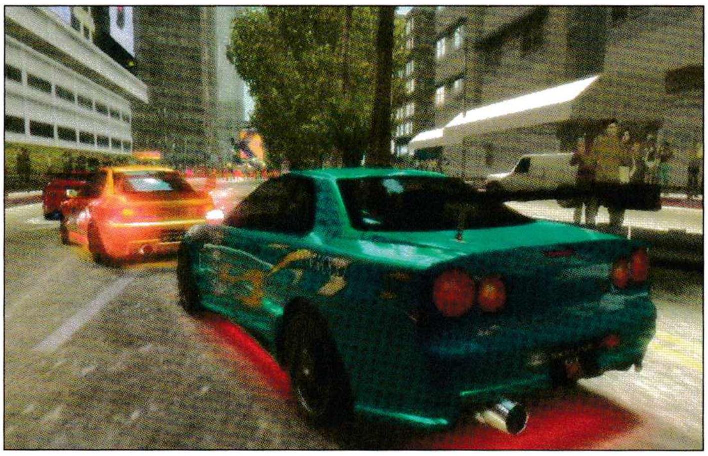
издател: **THQ** | създател: **Juice Studio** | жанр: **Car racing/tuning** | **премиера: 15-ти юни, 2005**











На кого му трябва още една игра с "тунинговани" коли? Добре де, добре, само се майтапех. И все пак – още от същото? Сигурни ли сте? Сигурни сте. ОК тогава, нека започнем с любопитния факт, че Juiced вече веднъж беше обявена за завършена. Аха-аха финалната версия да потегли за линията за тиражиране и издателят на Juiced, Acclaim, взе че... фалира! THQ се сдобиха с правата върху продукта, но за тяхна чест, вместо набързо го издадат, взеха че го върнаха обратно в студиото за доработка. Дали си е струвало, това тепърва ще разберем, но въпреки нелошите наглед скрийншотове, очевидците, добрали се до предварителната версия на Juiced, твърдят, че графиката на играта видимо отстъпва на тази на NFS: Underground 2. Разбира се това, че отстъпва пред безспорно най-доброто заглавие в жанра, определено не прави Juiced "грозна игра".

Геймплеят? Ами какво би могло да се очаква от игра, посветена на тунинга и градските надпревари? Реални марки автомобили? В Juiced те са точно такива, общо 52 различни модела от куп сериозни производители като „Форд", „Хонда", „Мицубиши" и „Фолксваген". Онова, с което тази игра би трябвало да изпревари конкуренцията обаче (поне според нейните създатели), е безпрецедентната дълбочина и реализъм при ъпгрейдите и настройките на автомобилите. От Juice Studio обещават – внимание, поемете дъх... – над 7,5 трилиона възможни комбинации!

За онези, които по-скоро се отегчават от часовете, прекарани в тестване на различни тунинг вариации, авторите на Juiced са подготвили предварително създадени "сетове", които да паснат на стила на кой да е геймър.

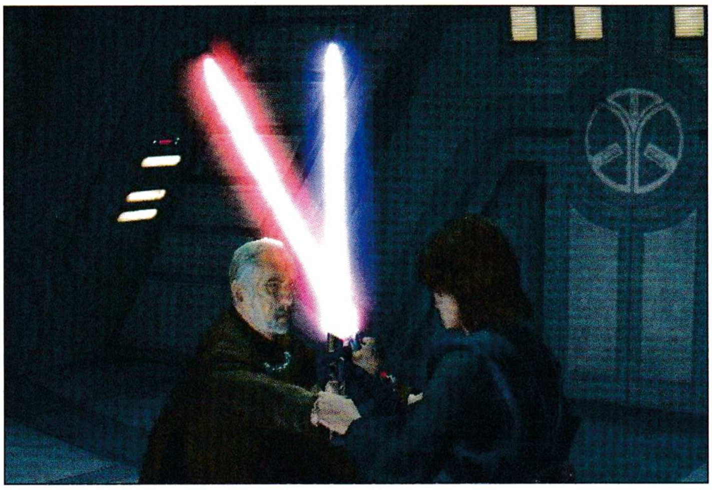
Поне за мен, големият плюс на играта би трябвало да бъде реализмът. Забравете за безотговорното каране и мръснишките номера. В Juiced всеки по-сериозен сблъсък се наказва. Ако твърде често се забивате във возилата на конкуренцията, това ще ви струва отнемане на точки от "респект рейтинга", които в играта ще бъдат разменната монета, с която се пазаруват нови тунинг части. Катастрофите ще водят също и до повреди, които често могат да ви струват не едно и две места в класирането.

Онлайн мултиплейър в Juiced естествено ще има, а сред що-годе стандартните режими се откроява един – "play for keeps". В него залогът ще бъде най-вълнуващ – загубилият двубоя ще се разделя с колата си, която ще отлита директно за гаража на победителя.

Juiced едва ли ще успее да засенчи Underground 2 или дори Midnight Club: DUB Edition. Но понякога и третото място хич не е за изхвърляне, а според мен тази игра определено има шанса да се пребори за него.

XB
PS2
GBA
GC





EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

издател: **Lucas Arts** | създател: **The Collective** | жанр: **Action**

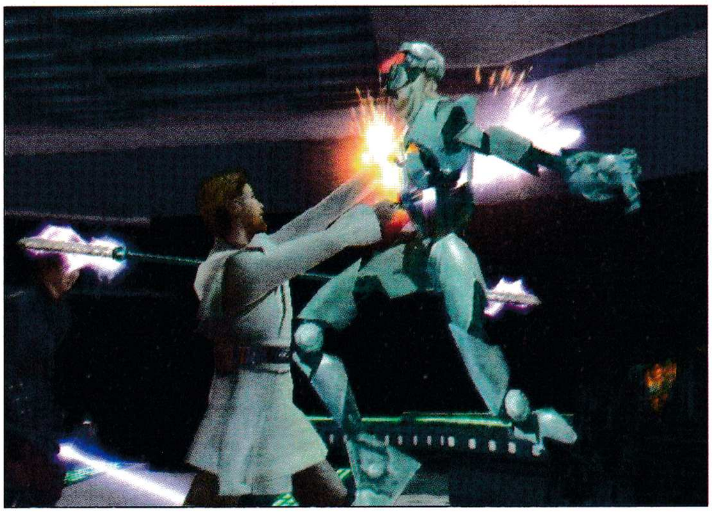
Всички знаем, че Lucas Arts не са това, което бяха. Тази безспорна истина обаче си има и обратна страна. Когато от каталога ти са излезли поредици като Monkey Island, X-Wing, Lands of Lore и Dark Forces, всеки фен очаква от теб малко повече, отколкото от останалите издатели. Дали всъщност "новите" игри на Lucas (имам предвид тези от предишните десетина години) са чак толкова лоши? По-скоро не. Страхотни също не са, но чак пък пълен боклук?! Започвам с този въпрос, защото дали ще харесаме или намразите Revenge of the Sith зависи в общи линии повече от вас самите, отколкото от играта. Тръгнете ли с голямата кошница, търсейки игралното преживяване на живота си, най-вероятно на финала ще се почувстваме яко прецакани. Revenge of the Sith предлага един доста стандартен и доста линеен геймплей, без каквито и да е претенции за свръхоригиналност. В същото време, ако подходите към последното творение на The Collective (автори на последната Индиана Джоунс игра, между другото) просто с идеята за добро прекарване, играта определено няма да ви подведе.

Логично, историята пресъздава ключови моменти от сценария едноименния филм, концентрирайки се изцяло върху два персонажа – Оби Уан Кеноби и Аникин Скайуокър. Както естествено вече сте дочули, в Епизод 3 Аникин се превръща в Дарт Вейдър. В играта, макар да стартират рамо до рамо, двамата рицари джедаи впоследствие също поемат по различни пътища, за да се превърнат в смъртни врагове. Колкото до самия геймплей, той е поредица от нескончаеми битки със светлинни мечове, в които на ваше разположение ще бъде и непрекъснато разрастващ се арсенал от джейдайски трикове. Интересен е фактът, че Revenge of the Sith всъщност поощрява играещия да се хвърли с "рогата напред" сред пълчищата противници, вместо да използва тактическото си мислене. Колкото по-дълга серия от удари успеете да "вкарате", без да ви се наложи да блокирате или без да ви бъде нанесено поражение, толкова по-висока оценка ще получите на края на мисията. С точките, както сами се сещате, ще можете да си купите нови джедайски сили и атаки със светлинния меч.

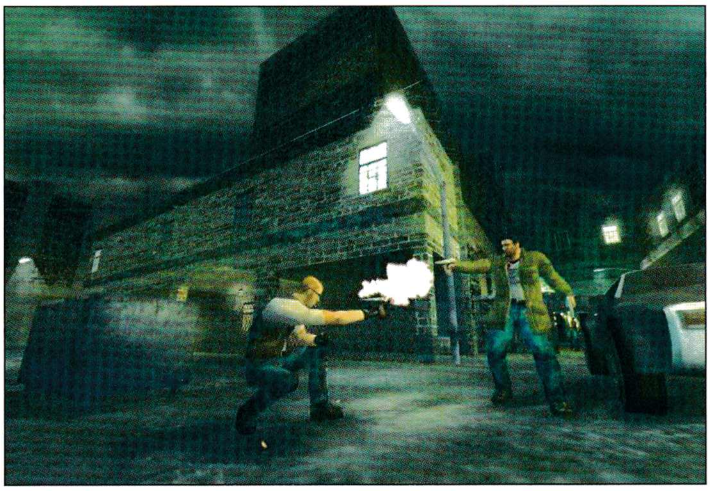
Графиката категорично е най-големият плюс на Revenge of the Sith. Убеден съм, че и най-големите мрънкачи ще трябва здраво да се потрудят, за да ѝ намерят някакви сериозни кусури. Играта е радост за окото, дори да сте (като мен) от милионите разочаровани от новата трилогия, бивши фенове на Star Wars.

Може би най-сериозната издънка на играта е липсата на каквото и да е сериозно предизвикателство. Дори разхвърляните тук-там из нея битки с "босове" са отчайващо лесни. Така че, отново, по-добре не очаквайте от Revenge of the Sith онова, което тази игра не може да ви даде. Вместо това просто си представете, че трябва да убиете 5-6 часа на фона на чудесна графика, приятен саундтрак и поносими звукови ефекти и всичко ще е наред.



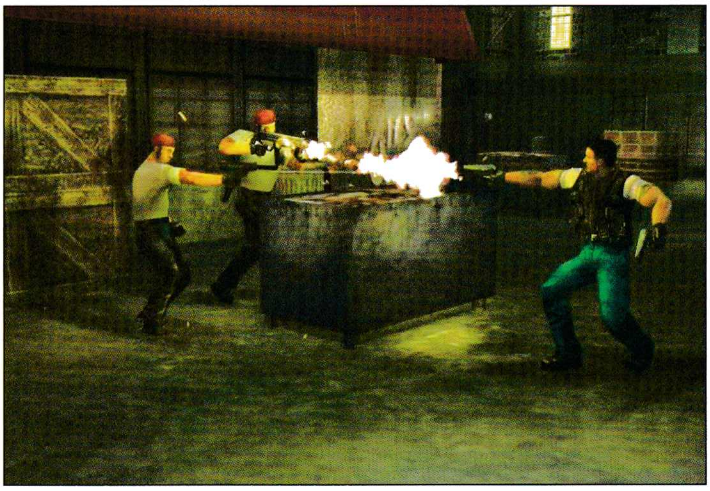



Топче Непослушно
Главозамайващо 3D приключение
9,95 лв
Ловецът на Чудовища
Шеметно унищожаване на чудовища
9,95 лв
Нашествието на Яйцата
Див и непрестанен екшън
9,95 лв
Майстор Тричко
Увлекателна стратегическа игра
9,95 лв
Страхотни компютърни игри върху малки CDs
Скок Подскок
Промъкнете се, отскочете и спечелете!
9,95 лв
Звезден Патрул
Завладейте бъдещето на галактиката
9,95 лв
Ново!
gameX
ОТСТЪПКИ ЗА ТЪРГОВЦИ!
ТРАНСФЕР® ГРУП
ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105
E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM









DEAD TO RIGHTS II

РЕЙТИНГ **65**/100

издател: **Namco** | създател: **Namco** | жанр: **3rd person action**

Спомням си чудесно как с нетърпение очаквах излизането на първия Dead to Rights. Месеци преди премиерата Namco пускаха клип след клип, демонстриращ поредната адски впечатляваща техника за отнемане на оръжие. В тези клипове главният герой, кръстен Джак Слейт, успяваше да измъкне всевъзможни пушкала от ръцете на своите противници с лекота, на която би завидял дори Джет Ли. Нещо повече – в края на всяка подобна техника "лошите" биваха гръмнати със собственото им оръжие. Бруталничко, а? Но пък и адски ефектно! Постепенно човек оставаше с впечатлението, че Dead to Rights е на път да засенчи недостижимия Max Payne.

Уви, крайният резултат се оказа странна смесица от гениални хрумвания, съсипани от посредствено изпълнение. Да не говорим за откровените "заимствания" от споменатия по-горе Max Payne, като изкопирания почти едно към едно прословут "bullet time", да речем.

Позволих си този обширен увод, просто защото Dead to Rights II, за съжаление, не е нищо повече от... още от същото! Историята на новата игра, предхожда тази на първото издание и... Всъщност на кого му пука за история, която изглежда твърде постна и изтъркана дори на фона на третостепенен хонгконгски екшън?!

Колкото до геймплея в Dead to Rights II, стрелбата на поразия отново е в центъра на събитията, "подсладена" от въпросния bullet time а-ла Max Payne. Автоматичното прицелване все така работи почти безупречно и в първите няколко мисии, всичко това може дори да ви се стори забавно. И точно тогава вероятно ще започнете да усещате – а) че всичките ви противници, независимо от външния си вид, се държат по един и същ безумен начин, б) че дизайнът на нивата е ултраелементарен, в) че между огнестрелните оръжия в играта (уж иначе многобройни) на практика няма никаква разлика и т.н., и т.н. Всъщност цялото това описание може да се събере в една дума – скука!

Системата за ръкопашните битки е леко подобрена, найвече на ниво управление (този път атаките се управляват с десния стик на джойпада), но далеч не е безупречна или пък оригинална. Изцяло са премахнати мини игрите, които макар и не свръхоригинални, все пак носеха някакво разнообразие в първата игра. И което, поне според мен, е най-лошото – кучето-помощник е все така на линия!

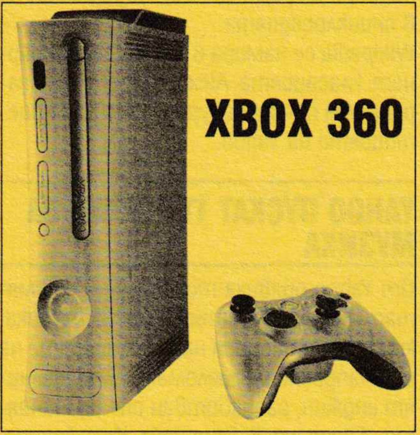
За тези, които не са играли първата част на Dead to Rights, нека знаят, че Джак Слейт разполага с хъски на име Шадоу. Слейт използва въпросния четириног приятел, за да се добере до трудно достъпни места или пък просто като поредното оръжие от арсенала си, насъсквайки го срещу противниците си. Нека любителите на домашни любимци не настръхват – проблемът не е в хъскито, а в начина, по който са го "употребили" в играта. Така то просто убива ритъма на геймплея и като цяло седи като огромна шарена кръпка върху неговата и без друго търпящата сериозни критики концепция.

И така – да си правите ли труда? Зависи от това колко сте отегчени в момента от игрите като цяло. Ако търсите нещо ново, свежо и различно, просто не си губете времето с Dead to Rights II. Ако ли пък ви е все тая и просто имате време за убиване, тази игра вероятно ще ви свърши нелоша работа.

MIXED NEWS

КОНЗОЛИТЕ НА Е3

На тазгодишното изложение Electronic Entertainment Expo в Лос Анджелис се очаква трите големи конкурента на пазара на конзолите да представят новите си продукти. Microsoft, Nintendo и Sony вече са готови с конзолите си от трето поколение и всяка една от тях е с нещо по-различна от другите. Акцентът тази година е поставен върху безжичната връзка между всички компоненти, като и трите фирми са поработили сериозно по този въпрос.



От Nintendo са се фокусирали главно върху съвместимостта между предишните техни конзоли и новия Revolution, като са отделили завидно място и на безжичното свързване. За съжаление, тяхната конзола ще влезе официално в продажба чак през 2006 година, което ще я направи втората излязла след новия XBox.

От Microsoft пък са приготвили добри изненади за желаещите да си купят новия XBox 360. В него ще има 20GB харддиск, три PowerPC процесора, мощен графичен ускорител и безжична интернет връзка, ползвайки услугата за игра в мрежа Xbox Live. Най-добрата новина около Xbox 360 обаче е датата на официалната му премиера.

От Microsoft обещават, че ще я пуснат на пазара около Коледа тази година, като така могат да изпреварят конкуренцията с продажбите си.

Въпреки че от Sony не са много словоохотливи за новия Playstation 3, стана ясно, че ще използват изцяло нова Cell технология, разработена заедно с Toshiba. Според производителите ѝ тази технология може да покаже до десет пъти по-добра производителност от днешните PC-та. За съжаление Sony ще се включат в битката на конзолния пазар от трето поколение едва след първото тримесечие на 2006 година.

GADGETS

USB БАРБИ

Най-новото USB техническо постижение е чисто и просто кукла Барби с USB конектор. Благодарение на него тя може да изговаря над 75 фрази, които могат да бъдат променяни и преработвани чрез компютър. USB слотът на куклата се намира точно под главата ѝ и е нежно прикрит от русите букли на красавицата.



ПАЗЕТЕ СИ ДЕЦАТА

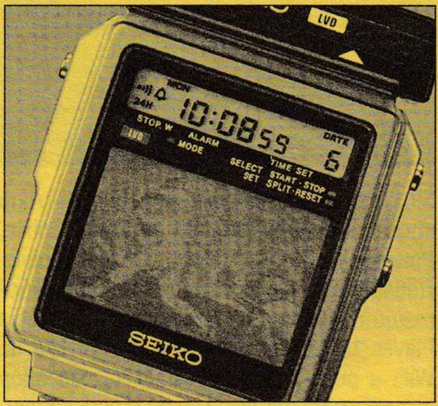
На американския пазар през месец май се появи най-новото GPS устройство, ексклузивно предназначено за деца. То показва на родителите къде се намира малкият наследник, като при възникнал проблем детето ще може да натиска вградения паник бутон, благодарение на който се подава автоматичен сигнал за помощ на 911. Друга интересна екстра е задаването на определен периметър за действие на малчугана (задния двор, границите на училището и т.н.), като при напускане на тази зона, устройството уведомява родителите. Полезната джаджа се продава за около 350 долара.

КУЧЕТАТА ГОВОРЯТ

Този месец на корейския пазар се появи уникалната услуга за директен превод от кучешки чрез SMS. Опитите за дешифриране на кучешкия лай са на мода в азиатския свят от няколко години, като много големи технологични гиганти правят различни устройства, които могат да разбират домашните любимци. SMS услугата се предлага от KTF, който е вторият по-голямина GSM провайдър в Корея. В момента системата разпознава "речта" на 55 различни породи и дава сравнително детайлен превод.

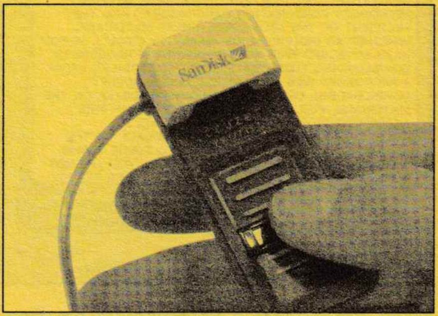
ТЕЛЕВИЗОР НА РЪКАТА

Последният хит на модата този месец бе стилен часовник... с телевизор. Устройството е с миниатюрни размери - 49x45x19 мм, а теглото му е 54 гр. Снабдено с е 1,5'' TFT дисплей с резолюция 557x 234 пиксела, който се захранва от 550mAh литиево-полимерна батерия, с която може да се гледа до 3 часа телевизия. Цената на часовника-чудо е 250 долара и определено е по джоба на средния американски потребител.



ЗАЩИТЕН USB ДРАЙВ

SanDisk показаха най-новото си творение, наречено Cruzer Profile, което всъщност е USB, чисто и просто флаш памет с капацитет от 512MB или 1GB. Интересното в случая е защитата, която те са измислили за информацията, съхранявана в тях. Тя може да бъде разчетена само след разпознаване на правилните пръстови отпечатъци, което гарантира почти 100% конфиденциалност на данните. Екстрата увеличава размера на флаш паметта, но въпреки обема си от 60x24x14 мм тя остава компактна и удобна. Цената на 512-мегабайтовия вариант в момента е 100 долара, а моделът от 1GB се продава за 200.



КАКВО НОВО В WINDOWS MOBILE 5.0

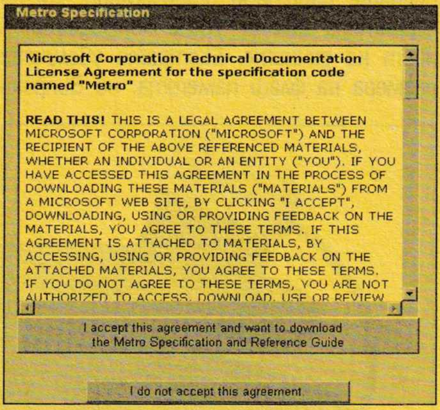
Бил Гейтс разгласи повече подробности за задаващата се нова версия на Windows Mobile, която няма да се казва 2005, а ще носи името Windows Mobile



5.0. Като по-значими подобрения той спомена новите версии на Word Mobile, PowerPoint Mobile Viewer и Excel Mobile. Добавени са изчистени и по-добре работещи варианти на ActiveSync 4.0, Media Player 10 Mobile, както и поддръжка на WiFi и push-to-talk (функция за разговор по мобилния телефон като с радиостанция; това е услуга, предлагана от мобилните оператори; носят се слухове, че до края на годината и в България ще има push-to-talk). Добрата новина е, че повечето от производителите на PDA вече обявиха, че ще предлагат безплатен ъпгрейд на потребителите си.

ОЧАКВАЙТЕ MICROSOFT METRO

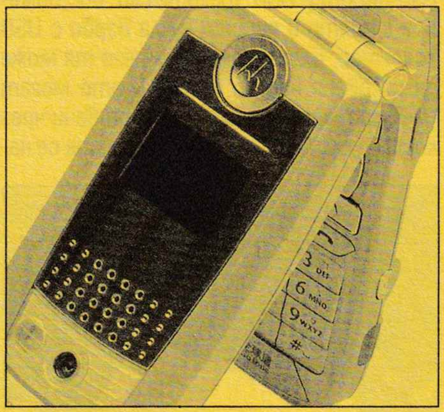
До края на годината Microsoft ще пуснат нов формат за представяне на графични файлове, подобен на добре познатия .pdf. Той ще се казва METRO и е базиран на xML технологии, а за първи път ще се появи с новия Windows Longhorn.



Metro всъщност е комбинация от формат файлове, програма за показването им и система за визуализация на текстови файлове, пълни с графика. Технологията, която той ще ползва, ще се казва Avalon, а какво точно ще бъде, ще разберем в началото на 2006 година.

IPOD ЗАМЕСТЕН ОТ GSM-И С ПЛЕЙЪРИ

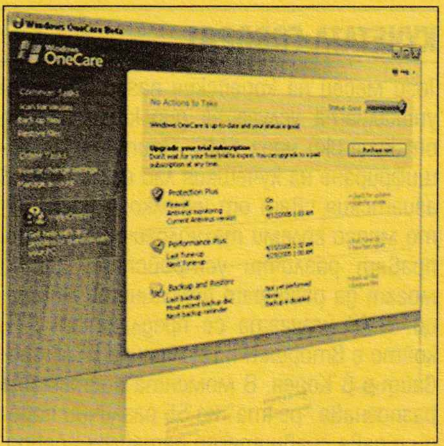
Този месец Microsoft направиха мрачно предсказание, според което iPod скоро ще бъде погребан благодарение на мобилни телефони с голям капацитет за съхранение на музика.



Тази тенденция е ясна от близо година, поради което Apple имат сключен договор с Motorola, според който съвсем скоро може да очакваме iPod-и с телефонен модул.

СИГУРНОСТ ОТ MICROSOFT

Microsoft пуснаха в тестов режим найновата си all-in-one услуга, която предпазва от вируси, осигурява двупосочен файъруол, защита от мейл вируси и т.н.. В момента услугата, наречена Windows OneCare, е достъпна за всички 60,000 работещи в компанията като тя ще остане в режим на бета-тест поне до края на годината. OneCare ще може да почиства и дефрагментира дискове, да поправя повредени файлове, като найголемият и плюс според производителите ѝ е, че ще подобрява значително работата на компютъра. За да ползват услугата, потребителите ще трябва да се абонират на годишен или месечен принцип.



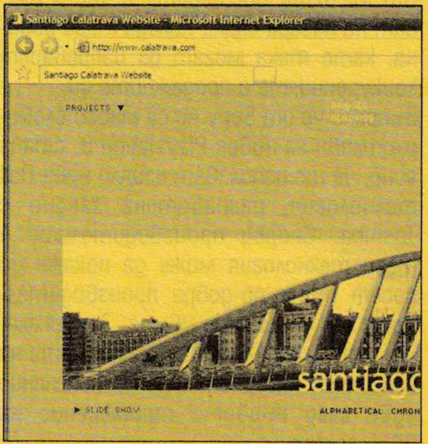
YAHOO ПОМАГА НА WIKIPEDIA

Интернет търсачката Yahoo Search ще помага на онлайн енциклопедията Wikipedia с хардуер и други ресурси. Това стана ясно след подписване на договор за партньорство между търсачката и The Wikimedia Foundation, която подбира информацията, съдържаща се в енциклопедията.
Wikipedia се намира в Топ 100 на интернет класацията Alexa, като това гарантира почти сигурен успех за инвестицията на Yahoo.

YAHOO ПУСКАТ ТЪРСАЧКА ЗА МУЗИКА

От Yahoo обявиха този месец, че смятат да пуснат търсачка за музика, която да отговаря на изискванията на най-капризните меломани. Специалният енджин, разработван от компанията, базирана в Сънивейл Калифорния, ще може да търси по име на изпълнител, група или песен. След това ще може да сортира резултатите, да дава пълна информация за албумите на групата и да изкарва ревюта за тях и т.н..

На http://www.flexbeta.net изненадващо се появиха скрийншотове от седмата версия на интернет есклпорър, и поточно 7.0.0719.050501.15.23 (build 0719 alpha).
Това явно е отговорът на Майкрософт на набиращия все повече популярност браузер Firefox на Mozilla Foundation. Ако се загледате по-внимателно в скрийшота, ще забележите така наречения "tabbed browsing", т.е. всички прозорци са в един браузър! Явно въпреки всички упорити отричания от страна на мастодонта Microsoft за работеща версия на Internet Explorer 7, такава има и е изтекла отдавна в Интернет.



CRIME

СПАМЪРИ ПУСКАТ ТРОЯНСКИ КОН ТОНИ БЛЕЪР

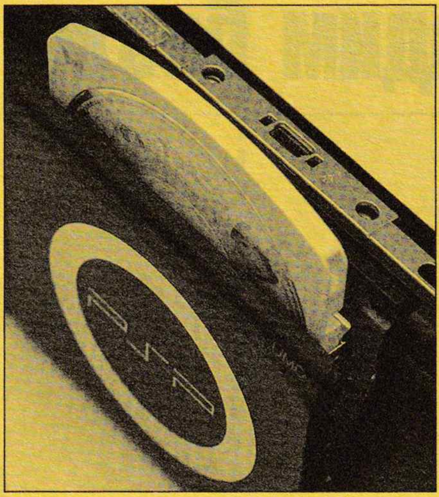
Интернет потребителите в Англия, този месец бяха нападнати от троянки кон, наречен нежно Тони Блеър. Той се е разпространил чрез спам съобщения, съдържащи информацията "BBC: Tony Blair email account hacked!". Всеки, отворил това съобщение, е получил на компютъра си дузина програмки, сред които дори и т.нар. кийлогъри (keyloggers), които могат да позволят на хакерите да отворят всякакви защитени с пароли акаунти на потребителя.

ГЕРМАНСКИ ХАКЕР ОСТАНА В ИСТОРИЯТА

Този месец ще бъде запомнен от немските хакери с една от най-интересните истории за годината. 26-годишен немец създал паника в канала #stopHipHop's в IRC и като завършек поискал IP-то на един от модераторите с идеята да го хакне. Модераторът като спокоен човек му дал IP-то си и изчакал резултат. След време германецът се убедил, че е неспособен да направи каквото и да е и помолил модератора да си изключи файъруола, за да му пусне вирус (!). Човекът дори нямал файъруол, но уверил младия хакер, че вече го е изключил. След няколко минути 26-годишният инфантилен престъпник съобщил на модератора, че харддисковете му вече се трият: "I can see your E:\ drive disappearing", "D:\ is down 45 percent!", след което той изчезнал безследно. Оказало се, че той е успял да изтрие собствените си хардодискове! Пълният лог от чата можете да намерите тук: http://www.totalillusions.net/forum/index.php?showtopic=328

ХАКНАХА SONY UMD

Различни хакерски групировки работеха от няколко месеца по въпроса със свалянето на информация от Universal Media Discs. Новият формат, разработен от Sony Corp. специално за новата им мини конзола PlayStation Portable, може да пренася филми, музика игри и т.н. и този месец беше открит начин за сваляне на тази информация със заобикаляне на защитите ѝ.



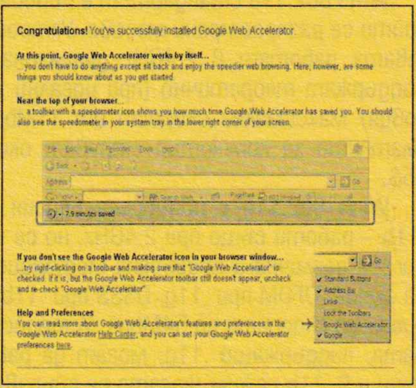
Хакерите са успели да свалят игрите "Ridge Racers," "Wipeout Pure" и "Vampire Chronicles". Засега обаче не е открит начин за пускането им без конзолата на Сони.

GOOGLE

GOOGLE WEB ACCELERATOR ВЪЗХОД И ПАДЕНИЕ

Този месец от Google пуснаха най-новата си безплатна услуга, наречена Google Web Accelerator. Тя щеше да позволи на търсещите да отварят сайтовете, в които влизат често, по-бързо от обичайното.
Web Accelerator бе предназначен само за високоскоростен интернет и работеше добре на IE (по-нов от 5.5) и Firefox 1.0 и по-нов. Принципът, по който страниците се отварят по-бързо, става чрез компресия на данните на сървър, който индексира съдържанието на най-посещаваните сайтове в мрежата. Точно оттам произлизат и правните проблеми, възникнали след пускането на Web Accelerator-а.

Google™ WEB ACCELERATOR



Според мнозина от Google могат да ползват информацията кой потребител кои сайтове посещава и така да нарушават конфиденциалността на личните данни. Няколко дни след премиерата на Google Web Accelerator на сайта за даунлоуд на софтуера се появи съобщение: "We have currently reached our maximum capacity of users and are actively working to increase the number of users we can support.", а малко след това услугата беше преустановена.

БЪЛГАРИ ОТИВАТ В GOOGLE

Този месец петима българи бяха одобрени от Google и отиват на работа във фирмата. Трима от тях ще работят на трудов договор, а двама ще стажуват. Имената на тримата късметлии са Петко Минков, Кирил Минков и Цветан Богданов, които са блеснали с добри постижения на различни състезания по информатика.

WEIRD

HABEMUS PAPAS GOLF

Преди да стане папа Бенедикт XVI немският кардинал Йозеф Рацингер е бил смирен и силно вярващ бюргер. Като такъв, той се е возил на традиционно бюргерска кола, каквато е Фолксваген Голф. Въпросното моторно превозно средство предизвика истинска сензация в немския вариант на сайта за онлайн търгове eBay.
След трескаво наддаване в продължение на десетина дни в крайна сметка колата беше изтъргувана за цена от 188,938 евро от американското онлайн казино Golden Palace.
Предишният купувач на голфа е закупил от доскорошния кардинал, сега свети отец колата за сумата от 9500 евро, като по този начин е реализирал внушителна печалба. Намиращият се по регистрация в град Остин, щата Тексас храм на порока Goldenpalace.com е известен в глобалната компютърна машина с навика си да наддава и пазарува "специфични" артикули, които впоследствие да използва за целите на по-добра публичност и медийно присъствие.
Сред придобитите в честно надцакване вещи се открояват свещения недояден чийзбургер (продавачката му го захапала преди десетина години и в този миг съзряла лицето на дева Мария, което я накарало да постави филията със сирене във фризера, а наскоро да го извади оттам срещу сумата от 28 хиляди долара). Също и използван тест за бременност, който уж бил откраднат от боклука на Бритни Спиърс, парче пиле с формата на главата на покойния вече Йоан Павел II, рентгенова снимка на мъж с електрическа крушка в задника, и свещена тояжка на стойност от 65 хиляди долара.

Безжичните мрежи (WLAN – Wireless Local Area Network) от няколко години се развиват бурно и в момента почти всички мобилни компютри идват с фабрично вградени WLAN модули, а цените на останалите WLAN продукти (платки за настолни компютри, модули за връзка между WLAN и обикновена кабелна LAN или Интернет) се понижиха значително. Стандартите, които определят основните свойства на WLAN продуктите, са от серията IEEE 802.11. В зависимост от буквата след .11 се определя комуникационната честота, максималната скорост, методът на модулация, поддържаните възможности за защита на данните (криптиране) и др.



Как да изградим безжична мрежа?

Скорост

Предшественикът на WLAN се нарича HomeRF (Radio Frequency) и работи на до 2Mbps. Тези устройства бяха слабо популярни и вече не се срещат.

Wi-Fi 802.11b стандартът е първият, който се разпространи масово. Устройствата работят в 2.4GHz диапазона и поддържат теоретично (при идеални условия) максимална скорост от 11Mbps. Платките за компютър струват около 35$.

Wi-Fi 802.11g е подобрена версия на .11b – работи също при 2.4GHz, но се използва различна и подобрена модулационна схема (OFDM при .11g, DSSS при .11b) и предлага скорости до 54Mbps. Устройствата, поддържащи .11g, могат да работят и в .11b режим (когато се свързват с по-стари устройства например). Платките .11b/g все още са малко по-скъпи от .11b – около 45$ (а започват да се появяват и първите дъна с вграден WLAN контролер).

Wi-Fi 802.11a работи с OFDM модулация в честотния диапазон 5GHz и поддържа скорости до 54Mbps. Първоначалната му версия се използваше главно в САЩ, но бе забранена в повечето европейски държави (заради регулаторната рамка относно използваните честоти). По-късно се появи модификация, при която поведението на предавателния модул е модифицирано съобразно изискванията. Наскоро и България започнаха да се продават повече масови (т.е. от ниския ценови клас) продукти, поддържащи .11a. Те обикновено поддържат и 2.4GHz стандартите (.11b/g) - .11a/b/g), а платките струват около 100$.

Почти всички производители предлагат и продукти, поддържащи специални „turbo" режими с удвоена скорост (22Mbps за .11b и 108Mbps за .11g или .11a) и/или увеличен обхват. Тези режими обаче са нестандартизирани и продуктите от различни производители могат да се свързват помежду си само на „официалните" 11/54Mbps и съответно разстояние.

Устройствата, които поддържат работа и по трите стандарта (a/b/g) и съответно двата честотни диапазона (2.4GHz/5GHz), биха могли да постигнат обща скорост 108Mbps, използвайки единствено стандартни решения (едновременно .11a и .11g). Всички тристандартни Access Point поддържат такава едновременна работа, но за съжаление досега обявените клиентски адаптери могат да работят в даден момент от време само в единия честотен диапазон (явно производителите смятат, че необходимото за целта оскъпяване не се оправдава от възможността за по-голяма скорост, пък и за да сработи двойната схема, може да се наложи промяна в Windows – подобна на Multi-Link Connection за два и повече v.92 модема).

Наследникът на настоящите Wi-Fi стандарти – IEEE 802.11n ще бъде със скорост над 100Mbps, а Intel усилено развиват и WiMAX IEEE 802.16 – скорости до 70Mbps, но с много по-голям обхват от Wi-Fi (за градски мрежи в райони със средна и ниска гъстота на населението).

Устройства

Най-простият начин за изграждане на безжична мрежа е, когато компютрите (техните WLAN адаптери – с PCI, PCMCIA или USB интерфейс) си комуникират директно помежду си – т.н. Ad-Hoc режим (еквивалентът на BNC Ethernet).

Другият вариант (Infrastructure режим) е, когато всички адаптери се свързват с една централна станция (Access Point, еквивалент на Ethernet концентратора – Hub), която освен това има и обикновен Ethernet порт (или комутатор с няколко порта – вграден Ethernet Switch) за свързване към кабелна мрежа. Използването на AP вместо Ad-Hoc свързване на практика удвоява обхвата (компютри на двойно по-далечно разстояние могат да се свързват, използвайки AP, ако е разположена по средата).

WLAN маршрутизаторите (Router/-Firewall/Broadband) представляват Access Point с Ethernet Switch (обикновено 4 LAN порта) и един допълнителен Ethernet порт (WAN – Wide Area Network) за връзка към ОТДЕЛНА мрежа, която обикновено представлява външната Интернет връзка (директно към доставчика или чрез свързан към нея модем за кабелна телевизия или ADSL телефонна линия). Повечето маршрутизатори имат и защитна функция (Firewall) – осигуряваща отделянето на „вътрешните" компютри (свързани безжично или жично към Access Point-а) от „външната" среда (WAN Ethernet порта). Цените на маршрутизаторите са между 80$ и 100$ за .11b/g (т.е. цената им е почти същата като на обикновените Ethernet маршрутизатори/защитни стени от нисък клас за дома и офиса) и около 120$ за .11a/b/g (Linksys xxx55AG).

Третото WLAN устройство (освен компютърните адаптери и Access Point-ите) е т.н. Bridge. Тези устройства свързват две или повече Ethernet мрежи (или устройства с Ethernet интерфейс като кабелни модеми, стари PC-та, камери и др.) по безжичен път (например две окабелени сгради се свързват чрез WLAN Bridge-ове на покривите си). Bridge-овете могат да работят в режим точка-до-точка (т.е. връзка между два Bridge-а) или точка-до-много-точки (един Master Bridge и няколко Slave Bridge-а). Повечето Access Point-ове поддържат работа и като Bridge – един AP си работи нормално с включени към него LAN и WLAN „клиентски" адаптери (компютри, LAN Switch-ове и т.н.), но един от „клиентите" всъщност е друг AP (работещ в Bridge режим) или обикновен Bridge. Към втория AP/Bridge не могат да се свързват WLAN клиенти, а само Ethernet такива (т.е. две AP не могат да се свързват помежду си освен в ограничителния Bridge режим).

При изграждането на безжични мрежи, покриващи по-голяма площ, са необходими повече от един AP. Ако е изградена кабелна инфраструктура между местата на отделните AP, тя се използва, за да се свържат помежду си. В случаите, когато кабели няма (или е неудачно да се прекарват), се използват WLAN повторители (Repeater) – всъщност това са специални AP (обикновено и по-скъпи), които могат да работят едновременно и като AP и като Bridge – свързват се помежду си (Bridge), но освен това И ДВЕТЕ AP се свързват и с обикновени WLAN клиенти. По този начин се избягва полагането на кабел между им.

В зависимост от цената може да излезе по-изгодно вместо един AP-Repeater да се използват две обикновени AP-Bridge устройства, свързани с едно късо Ethernet кабелче – едното AP ще комуникира с отдалечената точка (Bridge режим), а другото – с местните WLAN клиенти (AP режим) и така и от другата страна (получава се Repeater-функционалност). Някои Repeater-и могат да работят в комбинация с обикновени AP (т.е. скъп Repeater се слага само от едната страна) – но найчесто само с конкретни модели от същия производител.

Приложение

WLAN технологията има разнообразни приложения. По принцип е предвидена за заместител на кабелните мрежи, предоставяйки предимства като мобилност (вкл. роуминг между отделните AP – запазване на връзката при преминаване) и бързо внедряване (без прокарване на кабели, просто компютърът с антената се поставя на място и се включва). За малките домашни мрежи обикновено е достатъчен един AP/Router, но за пълното покритие е важно къде точно се разполага (под какъв ъгъл спрямо стените минават сигналите и т.н.), какви са стените (дебелина, материал) и т.н.

Освен в рамките на един обект (сграда+двор/паркинг) WLAN може да се използва и за връзка между по-отдалечени обекти (Bridge режим, насочени антени с усилватели).

В България едно от първите приложения на WLAN беше като среда за връзка между интернет доставчици и клиенти (актуално и сега, ако БТК успее да повиши цените за използване на шахтите и каналите си).

Това става чрез Bridge режим точка-до-много точки, секторни антени при доставчика (поставени на някое високо място)/насочени антени при клиентите, и пр. В по-малките градове, където сградите са по-ниски и разстоянията по-малки, клиентите успяват да се свържат дори и без специални антени (направо с антената на адаптера си).

Напоследък някои заведения предоставят „Wi-Fi точка за достъп до Интернет" (WLAN Access Point и интернет връзка) за клиентите си и за минувачите с лаптопи. Интернетът понякога се плаща, а понякога не – в зависимост от заведението. В някои страни подобни точки за достъп вече има на много обществени места – гарите, летищата, хотелите и т.н., а има и граждански сдружения които агитират и оказват техническа помощ на собствениците да „добавят безплатен Wi-Fi интернет достъп към удобствата, предлагани от заведенията им".

Обществените WLAN AP биха могли да се използват и като мрежа за мобилна телефония – VoIP програмата за безплатни интернет разговори (и евтини телефонни международни) Skype ще тръгне на всеки лаптоп (а отскоро има и PocketPC PDA версия), а качеството на разговора ще е добро ако WLAN и мрежовото оборудване на доставчика поддържат QoS (Quality-of-Service) стандартите за приоритизиране на реалновремевите потоци (глас, видео и др.).

Очаква се все по-масовото навлизане на WLAN при PDA и GSM устройствата – първоначално като метод за връзка помежду им и с PC-тата, но неминуемо ще се появят и такива с VoIP (интернет телефония) софтуер. Все пак има още доста път да се извърви докато удобството на GSM-а се достигне от WLAN/VoIP телефоните – трябва да се осигури неусетно превключване (роуминг) както между отделните AP (които може да нямат нищо общо помежду си освен интернет), така и между GSM клетките и AP-тата (защото би било прекалено скъпо да се осигури повсеместно WLAN покритие). За последното ще е необходимо съдействието и на GSM операторите и в някои страни се развиват такива проекти паралелно на GSM/VoIP (VoIP през GPRS или 3G връзка).

WLAN връзка се поддържа и от някои охранителни камери (т.н. IP/Ethernet камери) като предимството им е в това, че могат да се разполагат по-лесно и бързо на места, където има само ток (захранване), но не и комуникационни/видео кабели.

Освен това видеонаблюдението чрез мрежова камера има и някои други предимства – управление/наблюдение не само от един централен пулт, а от всеки компютър (с необходимите права за достъп), свързан към LAN или Интернет, работа с много камери без скъпи многовходови видеоблокове, двустранна звукова поддръжка (ако камерата има микрофон и говорител), лесно архивиране и възможност за използване на разнообразен софтуер (откриване на движение, разпознаване на образи и т.н.) без излишни усложнения като конвертори за видеосигнал (от конвенционална камера) към Ethernet/USB и т.н.

Стоян Спахиев

Още с появата на първите nForce чипсети (420/D и 220/D, предназначени за AMD SocketA процесори), хората започнаха да се чудят дали и кога ще се появят варианти, предназначени за процесори на Intel. По-късно излязоха nForce2 (SocketA) и nForce3/4 (Socket754 и Socket939) – отново само за AMD. nVidia първоначално твърдяха, че Athlon пазарът им е достатъчен, пък и Intel искали прекалено голяма лицензионна такса, за да разрешат поддръжката на Pentium4 шината в чипсет на nVidia (възможно е да са вдигнали цената, за да попречат на популярните nForce чипсети да изместят собствените им i845, i865/875 и i915/925). Останалите производители на чипсети (VIA, SiS, ULi, дори ATI) в един или друг момент бяха сключили лицензни споразумения.

nVidia и ATI – сблъсък при дънните платки

nForce4 SLI Intel Edition

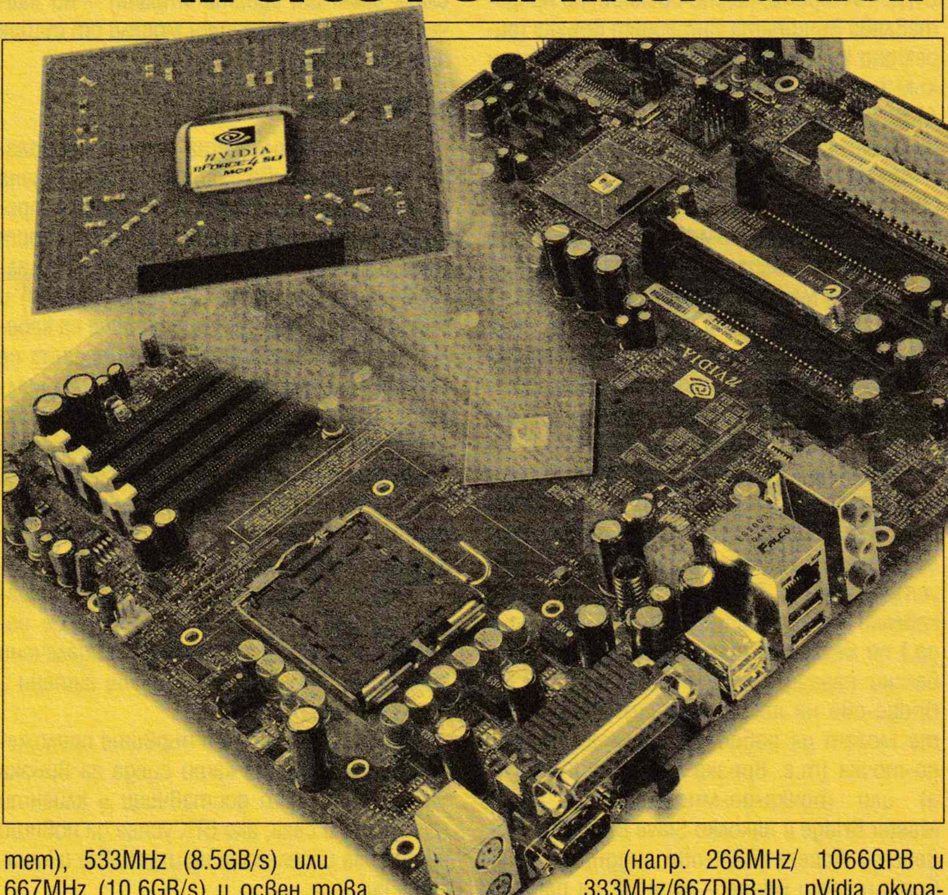
В началото на 2005-та година найнакрая бе сключено споразумение между Intel и nVidia, което позволи появата на nForce4 SLI Intel Edition. Възможните фактори, спомогнали за осъществяването на това, са няколко – желанието на nVidia да разшири чипсет пазара си към сегмента на Intel процесорите (75% - 80% от продажбите), желанието на nVidia да продава колкото се може повече SLI чипсети (които, от своя страна, са предпоставка за удвояването на броя продадени видеокарти с Geforce6 SLI чипове), желанието на Intel да получат възможност за SLI сертифициране на своите бъдещи чипсети (лицензионното споразумение е двупосочно – nVidia получават разрешение да използват всички P4 шини - 400QPB/533QPB-/800QPB/1066QPB, а Intel – към Geforce ForceWare драйверите да бъдат включени като SLI-съвместими бъдещите им чипсети с поддръжка на две PCIe видеокарти), желанието на много от големите OEM клиенти на nVidia (HP, IBM, Gateway и др.) да им се предостави Pentium4 nForce продукт.

Резултатът за потребителите е поголемият избор при P4/Celeron дънните платки и възможността за „нуждаещите се" от P4/Celeron да се възползват от предимствата на nForce-чипсетите.

Засега един-единствен nForce4 модел се предлага в "Intel Edition" вариант – найскъпият nF4 SLI.

nF4 SLI IE по възможности е почти идентичен с "обикновения" (за Athlon64) nF4 SLI – поддържа до 4 PCI Express слота с общо 20 PCIe линии (един слот PCIe x16 и три по x1/два по x1 и един x2; два по PCIe x8 (SLI), два по x1/x2), гигабитов мрежов контролер с вградена защитна стена (ActiveArmor Firewall), 10 бр. USB2.0 порта (с два повече от чипсетите на конкурентни производители), стандартна PCI шина, 7+1 канален AC-97 звук (20bit@48kHz, но не и 24bit/32bit@192kHz High Definition Audio, какъвто има Intel ICH6), добре развита дискова подсистема (два UATA/133 канала за до 4 устройства, четири SATA-II/300 порта, RAID поддръжка с комбинации между всички устройства, а не само със SATA дисковете както е при конкуренцията).

Разликите между Intel Edition и AMD nF4 SLI са няколко – поради липсата на вграден контролер за паметта в Pentium4/Celeron такъв е добавен в nF4 SLI IE. Той поддържа двуканална работа с DDR-II SDRAM модули, работещи на 400MHz (6.4GB/s пропускателен капацитет), 533MHz (8.5GB/s) или 667MHz (10.6GB/s) и освен това се възползва от последните постижения на nVidia в областта – DASP 3.0 (наследник на DASP2.0 от nForce2) и QuickSync. DASP оползотворява „излишния" пропускателен капацитет на паметта (напр. ако процесорът е с 800QPB-6.4GB/s шина, а се използва DDR-II/533 или 667 памет) като на базата на предвиждащ алгоритъм извлича предварително данните от паметта, които изглежда най-вероятно да бъдат потърсени скоро. Модификациите в DASP3.0 спрямо 2.0 са свързани със специфичните особености на Intel процесорите и най-вече на HyperThreading (изпълнението на две нишки програмен код едновременно). Всеки от двата контролера за DDR-II памет поддържа до два DIMM. Два по два DIMM-овете си споделят шината за данни (64bit), но всеки DIMM е с отделна адресна шина (т.е. адресите на данните се подават независимо един от друг, а не с изчакване), което ускорява работата, в системи с по четири модула памет (по два на канал). Освен това според nVidia QuickSync технологията съкращава и някои други цикли на изчакване при управлението на паметта, а също така и спомага за по-доброто стиковане на потоците от данни, когато честотите на процесорната шина и на паметта са различни (напр. 266MHz/ 1066QPB и 333MHz/667DDR-II). nVidia окуражават използването и на нестандартни (по-бързи или overclock-нати) модули памет и nF4 SLI IE естествено поддържа nTune софтуера на nVidia. Не се поддържа обикновена DDR1 памет (DDR400).



nF4 SLI IE добавя и едно нововъведение към набора от възможности на nForce4 серията – южният мост освен досегашните RAID нива 0, 1, 0+1 поддържа и ниво 5 (масив от три или повече твърди диска; данните се четат/записват по-

добно на RAID0 – едновременно от/върху няколко диска и така се увеличава скоростта, но при RAID5 вероятността за повреда не се удвоява, а се намалява – при всеки запис на един от дисковете не се записват част от данните, а контролна сума, която се използва за възстановяването на съответния блок данни, ако някой от твърдите дискове дефектира; RAID5 все пак е по-бавен от RAID0, защото изчислението на контролната сума изисква ресурси, а nF4 няма хардуерен XOR модул).

За разлика от обикновения nF4 SLI, който е едночипов, Intel Edition е в стандартната конфигурация северен+южен мост. Северният мост съдържа контролерите за DualDDR-II, PCI Express/SLI и AGLT+ процесорна шина (с поддръжка на всички Pentium4/Extreme Edition и Celeron процесори, включително бъдещите двуядрени/dual-core). Южният мост управлява останалите входно-изходни интерфейси (USB, PCI, SATA, UATA и т.н.). Връзката между двата се осъществява чрез HyperTransport (използван при nForce1/2 и Athlon64/Sempron) канал с ширина 8-бита и честота 800MHz (в двете посоки общо 3.2GB/s пропускателен капацитет).

Ако разделението на функциите между северния и южния мост беше малко по-нестандартно – PCI Express контролерът да беше в южния мост (т.е. южният мост да представлява „обикновен nF4 за AMD", а северният – липсващия в P4 контролер на паметта и интерфейса на процесорната шина) – би могло и AMD дънните платки да се възползват от RAID5 без да чакат следващата ревизия на nF4. При сегашното разпределение би могло да се направи Athlon64 дъно с южния мост на nF4 SLI Intel Edition (той е с HyperTransport връзка), но то няма да има нито PCI Express нито AGP8x слотове и ще трябва да се използва с PCI видеоплатка.

С навлизането на SerialATA като интерфейс за връзка с твърдите дискове се елиминираха досадните master/slave джъмпери и освен това се появиха предпоставки всеки диск да получи свой собствен канал за връзка (т.е. теоретично по-голяма скорост на предаване на данните), а не два диска да си споделят по един канал (както е при UltraATA). За съжаление производителите на чипсети засега не се възползват от тази възможност и групират SATA портовете си по двойки като всяка двойка си споделя 150MB/s (SATA 1.0) или 300MB/s (SATA-II), независимо, че всеки диск се включва с отделен кабел и в отделен куплунг на дъното (nVidia се хвалят с това, че четирите им порта имат цели два канала за връзка... т.е. че един канал не се споделя от 4 порта, а само от два; но би могло да не се споделя въобще). Цената на настоящите решения неминуемо е малко по-ниска, отколкото би струвало да се изгради отделен канал за всеки порт, но инерцията при разработването също играе роля. Не случайно модерните дънни платки са пълни с legacy ("остарели") интерфейси като LPT, COM, PS/2 и др., въпреки че чипът, който ги управлява, добавя по 3-4 към цената на дъната, които и без това имат доста по-удобните USB портове.

Производителността на nF4 SLI IE не се различава кой знае колко от тази на i925XE или бъдещия i955X и чипсетът на nVidia представлява интерес главно заради множеството си функции (уникални RAID възможности, Gigabit Ethernet (10/100/1000Mbps), SLI и др.). Като недостатък трябва да се изтъкне липсата на HDA звуков контролер и на по-евтини модели (без SLI и/или с вградено видео).

ATI Radeon Xpress 200

Чипсетите на ATI (Radeon IGP) далеч не са толкова популярни колкото nForce, но въпреки това вършат нелоша работа в някои случаи. Новата фамилия Xpress200 се състои от 5 модела – 4 с вграден графичен ускорител (за мобилни/настолни компютри, за AMD/Intel процесори) и един без (за настолни AMD процесори).

Северните мостове поддържат по 22 PCI Express линии, от които две (общо 1GB/s в двете посоки) се използват за връзка с южния мост, 16 се използват за външен графичен ускорител (PEG16), а останалите 4 – за разширителни слотове PCIe. Не е учудващо, че SLI не се поддържа от драйверите на конкурента nVidia (това едва ли ще се промени преди появата на ATI видеоплатки, които да могат да работят в тандем както GF6SLI). AMD моделите поддържат 800MHz/1600DDR и 1GHz/2000DDR HyperTransport интерфейс и съответно всички S754/S940/S939 процесори (Sempron, Athlon64/FX, Opteron). Intel моделите поддържат AGLT+ шината с честоти от 100MHz/400QPB до 266MHz/1066QPB за цокли S478, S479 и LGA775 (всички настоящи Celeron/D, Pentium4/Extreme Edition, Pentium-M/Celeron-M процесори) и двуканален контролер за паметта, поддържащ DDR400, DDR-II/400, DDR-II/533 и DDR-II/667 (обявени са и едноканални модели).

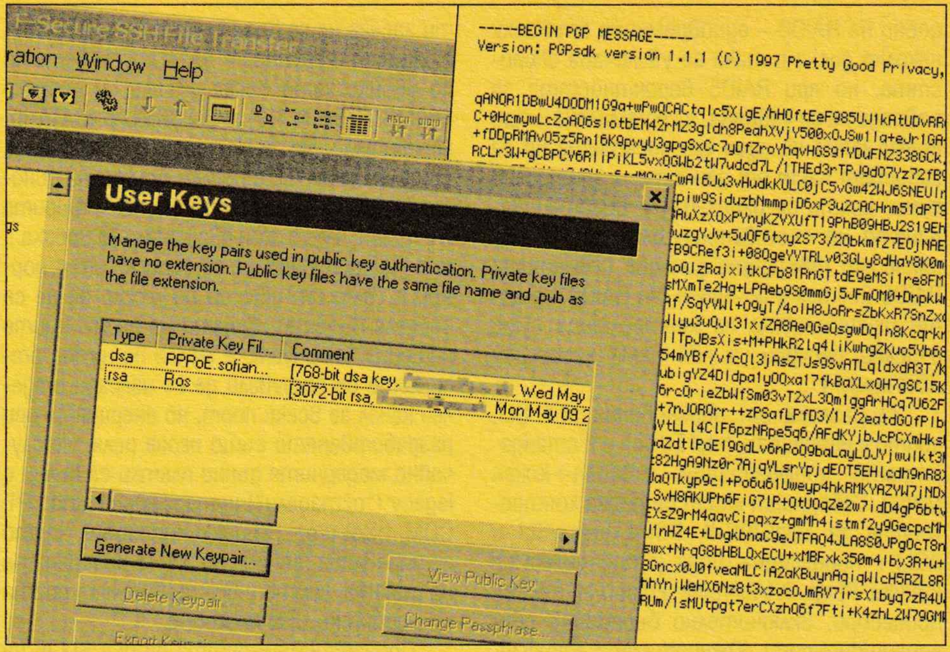
Вграденият графичен ускорител е модификация на Radeon X300 (но само с два пикселни конвейера вместо четирите при видеоплатките с X300) – поддържа изцяло хардуерно DirectX9b (Pixel&Vertex Shader 2.0), TV-Out, DVI и двумониторна работа (DualView). При включването на външна видеоплатка в PCIe x16 слота вграденото видео може да не се изключва и така се увеличава максималният възможен брой монитори (SurrondView /DualGFX), а не скоростта на обработка, както е при SLI. Поддръжката на DX9b и SurroundView засега са уникални и не се предлагат от никой друг чипсет с вградено видео.

Вграденото видео поддържа HyperMemory/UMA режим какъвто имат и някои модели X300SE и Mobility X300/X600 (подобно на Geforce6200 TurboCache). Директно към северния мост (запоени на дъното) могат да се свържат от 0MB (никакви) до 32MB G/DDR чипове чрез интерфейс с ширина 32bit или 64bit. Освен тази памет от системната могат да се заемат до 256MB.

ATI са обявили два апокрифни южни моста (IXP400/450), които би трябвало да се използват с Xpress200, но на практика всички обявени досега продукти използват ULi M1573. Той поддържа 4 SATA/150 порта с NCQ (една от функциите на SATA-II) с RAID0,1 и 0+1 (но нива 0 и 1 само за по два диска), 2 UATA/133 канала (за 4 устройства), 2 допълнителни PCIe x1 линии (освен двете за връзка със северния мост), High Definition Audio (единственият южен мост освен ICH6, който има тази функция), 8 USB2.0 порта, 10/100Mbps Ethernet и т.н.

Производителността на Xpress200 е съизмерима с тази на чипсетите от Intel и nVidia, а и Xpress200 не предоставя никакви отличаващи го функции. Единственото му предимство е най-мощният засега вграден видеоконтролер.

Стоян Спахиев



Криптография за начинаещи

Открай време се знае, че най-добрият начин да защитиш един документ от чужди ръце е да го сложиш в изящно резбовано ковчеже от слонова кост, инкрустирано със скъпоценни камъни, злато и треадам (каквото и да е това), заключено с тайна магическа ключалка, която се отваря със седем заклинания, артефакт от черен оникс и един меден петак. До всеки от четирите ъгли на сандъчето разполагаш по един магьосник с ниво поне осем, на две крачки от тях десет стрелци с лъкове и четирима с тежки стенобойни арбалети. Обграждаш ги с три плътни редици от тролове, въоръжени с каменни брадви. Те трябва да са в най-вътрешната стая на цитаделата на замък, построен от Древните във времена на война, а не на охолство. В дворовете и на стените на замъка да пазят пет хиляди души, армия от специално обучени, готови да се бият до последен дъх, храбри стражници. Отвъд стените и рововете с набити по дъното копия е разумно да се разположат лагери на съюзнически наемни части.

И въпреки това все ще се намери някой ошумоглавен идиот, който да се сбори с цялата тази пасмина, да премине през всички препятствия и капани, петдесет пъти подред да извади късмет едно към сто и накрая, застанал сред полуразрушената каменна крепост, да хване в треперещата си, облечена в желязо ръка, бледния пергамент на документа и да вперi в него твърде любопитните си хитри малки очички. След това да се обърне назад към пушека и да ревне на стотината оцелели герои, апатично мотаещи се сред хилядите трупове и търсещи по някой по-запазен чифт ботуши – "Ебаси, т'ва е кодирано... Веднага ми доведете Звездоброеца!"

Криптокакво?

Криптографията е наука, чиито корени, колкото и да не ви се вярва, наистина са много стари. Те датират от времената, когато за пръв път някой е поискал да достави тайно съобщение по трето лице с недефинирана степен на надеждност. Първо са се използвали елементарни методи като разместване на буквите, или заместването им с цифри, но високото текучество в работните места на вестоносците е довело до значително усложняване на алгоритмите. Разбиването на описаните преди малко прости транслационни кодирания се оказало сравнително лесно. В началото се работело по метода на пробване и заместване, докато не се появи нещо четливо, или докато не ти дадат заповед за уволнение, придружена с обходна бележка до бръснаря, изповедника и дежурния палач и не те заменят с друг, по-находчив Звездоброец.

Разбиването на такива прости кодове значително се улеснява, ако се използват някои статистически методи. Например във всеки език различните букви се срещат различно често. Гласните найчесто, а някои съгласни – изключително рядко. След преброяване на отделните символи в един криптиран документ би могла да се направи доста точна прогноза за това как той да се декодира. Колкото по-голям е обемът на кодираната информация, толкова по-точна ще бъде прогнозата. Затова една бележка от типа на "Скъпи, Върховният лорд и приятелите му тръгнаха на лов. Чакам те при старата конюшня" има много по-голям шанс да си остане в тайна, отколкото петдесет страничен декрет за война срещу съседното царство.

Друг тежък проблем при отдалечения обмен на поверителна информация е с доказването на първоизточника на получената поща. Не били непознати случаи, когато цели армии са изпращани от фалшиви известия за зелен хайвер, или още полошо – за компания на хайвера в близкото тресавище. Восъчните печати отдавна били компрометирани и повечето разумни хора гледали на тях със заслужено недоверие. Ако бе имало Интернет по онова време, със сигурност щеше да има десетки сайтове, посветени на атаките срещу восъчни печати.

И така, в умните звездобройски глави, които желаели да си останат върху хилавите звездобройски рамене, се оформили двете основни задачи, които вълнуват и съвременната криптографска наука – как информацията да достигне невредима до получателя си и как получателят да разбере, че тя идва от правилния изпращач.

Ключът към решението...

Следващите алгоритми били доста по-сложни, макар и съвсем не невъзможни за пробиване. Всеки символ се кодирал по различен начин, като за това се използвали съседните му символи. Или се кодирали по няколко символа едновременно и какво ли още не, само и само да се избегнат статистическите зависимости. Така буквата А веднъж ще се окаже записана като Щ, друг път като Э. Това на пръв поглед помага, но се оказало, че просто не е достатъчно.

Една нощ, на един Звездоброец, малко по-странен от останалите, който доста често оставал недоразбран и неизслушан, му хрумнала интересна идея. Тя била толкова налудничава, че не посмял да я сподели с никого, чак до деня на дедлайна, когато целият отдел се изправил пред местния владетел, за да му кажат докъде са стигнали. Едва щом се видяло, че старшите му колеги ще мънкат до момента, когато всички от екипа бъдат вързани за петите и провесени от стените на града, той насъбрал смелост и взел думата.

– Проблемът на нашите алгоритми е, че те са тайни – рекъл той – трябва да ги разкрием на врага и така той няма да може да ги разбива повече.

Мислейки, че се е побъркал от страх, колегите му го хванали подръка и се опитали да го извлекат настрана, да не говори глупости. Но за да управляваш държава, понякога се изисквало малко повече от

това да имаш яки рамене и да носиш на пиене. И Властелинът пожелал да чуе цялата теория.

– Ключът към решението е в това да има ключ... – продължил смело Звездоброецът, след като вече бил видял смъртта в очите и то съвсем отблизо – ключ, който да е достатъчно надежден и без който никой да не може да разчете правилно кодираната информация. Ключ, без който откраднатите документи да не могат да послужат даже и за увиване на сланина! Ключ, без който...

Накрая, все пак се наложило да го изтеглят на ръце и да го успокояват дълго в местния хан. Но неговата идея спасила живота на всички тях. А те я развили в различни приложни теории.

Основни методи за кодиране

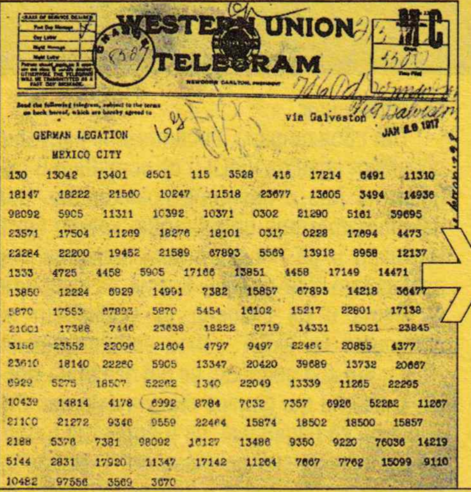
При симетричното кодиране има само един ключ и с него се извършва както криптирането, така и декриптирането. Той е като парола към кодираните данни. Ако не знаете паролата, информацията е абсолютно неизползваема за вас. За да си осигурите необходимото ниво на сигурност обаче, трябва много внимателно да си пазите ключа. А в същото време пред вас остава въпросът, как да изпратите същия този ключ на страната, която все пак ще трябва да прочете съобщението. Това са основните проблеми на симетричното кодиране, които изискват да се внимава при избора му и които стесняват възможните сфери на приложение.

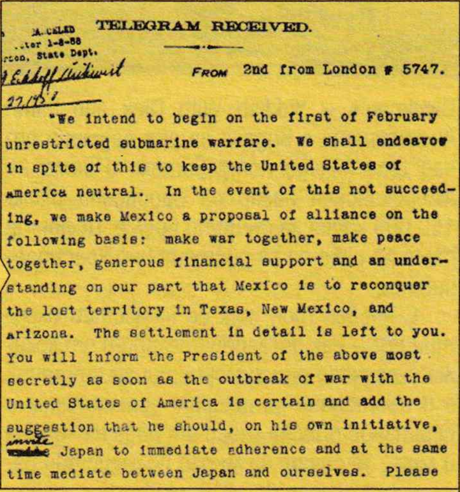
Асиметричното кодиране, или кодиране с двойка асиметрични ключове е създадено, за да преодолее недостатъците на симетричното кодиране. Но както ще видим по-нататък, вместо да го замести, то се прилага съвместно с него. В основата на асиметричното кодиране е идеята да се използват два различни ключа – един за криптиране, а вторият за декриптиране. И нито един от двата да не може да бъде използван сам и за двете цели. Първият ключ се обявява за публичен и е достъпен за всички, които го поискат (дори и Врагът-Който-Дебне), а вторият е таен и него трябва да пазите само при себе си. Това изключва необходимостта тайният ключ да пресича публичното пространство по какъвто и да било начин. Ако искате да изпратите съобщение, в страната получател трябва да генерират двойка ключове и да ви дадат публичния. Вие ще кодирате с него вашите данни и ще ги изпратите обратно, спокойни, че само собствениците на втория, таен ключ ще могат да ги разчетат.

Другата възможност при работа с двойка ключове е направо да кодирате със собствения си таен ключ и да изпратите данните. Информацията може да бъде декодирана от абсолютно всеки, тъй като публичният ви ключ е известен, но важното в случая е, че като единствен собственик на тайния ключ, вие сте и единственият възможен източник на информацията. Ако вашата армия получи така подписано от вас съобщение да си събира палатките и да се връща у дома, командирът ѝ може да бъде спокоен, че няма да получите сърдечен удар, когато го видите на портата.

Няколко магии за бързодействие

Всичко би могло да свърши дотук, ако асиметричните алгоритми нямаха един мъничък недостатък. А именно, че са твърде бавни с по-големи обеми от данни. Всъщност, дори и с малки обеми от данни, те са чувствително по-бавни от симетричните. Едната възможност е данните да се разделят и кодират на блокове, което намалява квадратично нарастващата сложност на алгоритъма. Другата комбинира симетрични и асиметрични елементи и дава възможно най-добра производителност. При нея данните се кодират симетрично, с произволно генериран ключ. След което по асиметричен алгоритъм се кодира произволният симетричен ключ и той съвсем открито се изпраща заедно с данните.


WESTERN UNION TELEGRAM
via Galveston
JAN 19 1917
GERMAN LEGATION
MEXICO CITY
130 13042 13401 8501 115 3528 416 17214 6491 11310
18147 18222 21560 10247 11518 23677 13605 3494 14936
98092 5905 11311 10392 10371 0302 21290 5161 39695
23571 17504 11269 18276 18101 0317 0228 17694 4473
22284 22200 19452 21589 67893 5569 13918 8958 12137
1333 4725 4458 5905 17166 13851 4458 17149 14471
13850 12224 6929 14991 7382 15857 67893 14218 36477
5870 17553 67893 5870 5454 16102 15217 22801 17138
21001 17388 7446 23638 18222 6719 14331 15021 23845
3156 23552 22096 21604 4797 9497 22464 20855 4377
23610 18140 22260 5905 13347 20420 39689 13732 20667
6929 5275 18507 52262 1340 22049 13339 11265 22295
10439 14814 4178 6992 8784 7632 7357 6926 52262 11267
21100 21272 9346 9559 22464 15874 18502 18500 15857
2188 5376 7381 98092 16127 13486 9350 9220 76036 14219
5144 2831 17920 11347 17142 11264 7667 7762 15099 9110
10482 97556 3569 3670


TELEGRAM RECEIVED.
State Dept.
FROM 2nd from London # 5747.
"We intend to begin on the first of February unrestricted submarine warfare. We shall endeavor in spite of this to keep the United States of America neutral. In the event of this not succeeding, we make Mexico a proposal of alliance on the following basis: make war together, make peace together, generous financial support and an understanding on our part that Mexico is to reconquer the lost territory in Texas, New Mexico, and Arizona. The settlement in detail is left to you. You will inform the President of the above most secretly as soon as the outbreak of war with the United States of America is certain and add the suggestion that he should, on his own initiative, invite Japan to immediate adherence and at the same time mediate between Japan and ourselves. Please

Телеграмата на Цимерман – декодирана немска дипломатическа депеша, в която се предлага на Мексико да се включи в Първата световна война на страната на Германия, нападайки САЩ.

Вторият от асиметричната двойка ключове е този, който осигурява високата сигурност. В същото време големият обем от данни е кодиран по бърз, симетричен метод.

За разрешаване на другата гатанка – с удостоверяването на самоличността на подателя – подходът е малко по-различен. От всеки документ с математически преобразувания може да се достигне до число с голяма, но фиксирана дължина (нарича се хеш). От това число не може да се възстанови оригиналният документ, но всеки един документ се преобразува до уникално число. Вместо да кодирате целия документ, можете да извършите асиметрично криптиране само на неговия хеш и да го приложите към данните. Получателят също ще изчисли хеш сумата на данните, ще декриптира приложения от вас хеш и ще го сравни със своя собствен резултат. Ако те не съвпадат, значи че нещо в документа е било подменено. И вестоносецът ще бъде изправен пред сериозен проблем...

Цифров подпис

На описаните алгоритми се основава технологията за цифров подпис. С ключове не е трудно да се сдобиете. Оракулът Google ще ви даде повече отговори на въпроса откъде, отколкото са ви необходими. Но също така, всеки друг човек би могъл да се сдобие с двойка ключове. Така че, за да докажете, че представените ключове удостоверяват именно вашата самоличност, ви трябва още нещо. Трябва да имате цифров сертификат. Това е документ, който освен описание на ключовете ви, включва още най-важната информация за вас, като имена, адрес, срок на валидност на сертификата. Съдържа още подпис на трета страна, която гарантира за вас – доверена организация, която е издала сертификата. Доста по-добро е от восъчен печат, нали?

За главата на един Звездоброец

Имало две велики древни държави. Едната плащала всяка година стотици хиляди жълтици на огромен отряд изключително начетени и трудолюбиви Звездоброийци, които успявали да разбият почти половината кодове на противника си. А другата плащала само хиляда жълтици месечно на един-единствен от Звездоброийците на врага си, който преохотно им издавал абсолютно всички тайни ключове, до които успявал да достигне. За щастие, победител във войната между тях нямало, а може би, победили и двете държави...

Това, което наистина трябва да сте разбрали от този кратък скрижал, е колко важно е да си пазите внимателно ключовете. Иначе всичките технологии на света няма да ви осигурят сигурност, която да струва и един меден петак.

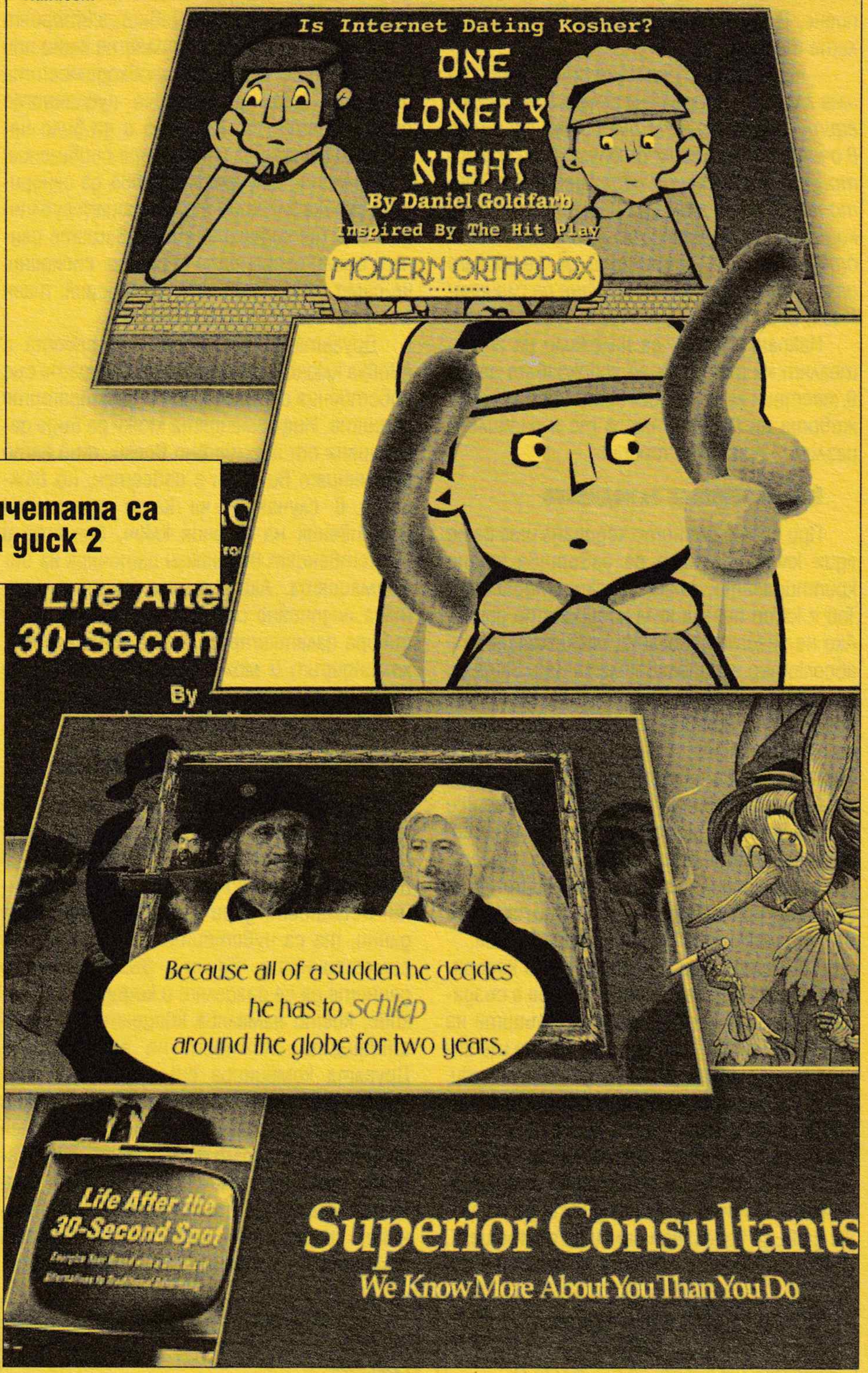
Jin Machine

От половин час правя опити да напиша лек и неангажиращ увод колко отдавна писаното слово радва душите ни, обогатява ни със знания и разкрива нови хоризонти и непознати светове. Но нелепо се чувствам с напъните да пиша оди на възхвала, когато нотка на тъга се прокрадва в мислите ми. Все по-малко хора четат след появата на виртуалните забавления, все по-малко хора купуват книги. Парадокс е, че дори тези, у които все още се намира афинитет към четенето, трудно разбират за появата на нови и интересни заглавия в световен мащаб. Факт е, че подобна информация се предлага предимно от специализирана преса, която, уви, не е масово достъпна.

VidLit

филмчетата са
са на диск 2

vidlit.com



Но ето че неусетно интернет стана част от ежедневието ни и много автори се възползваха от възможностите за популяризиране на глобалната мрежа и започнаха да предлагат творбите си онлайн. Други направиха авторски блогове, където да анонсират творбите си, приканвайки потенциалните читатели да закупят изданията. Сега вече има и нова форма за привличане на читателския интерес, а именно VidLit.

Зад идеята стои Лиз Дюбелман, която решава да комбинира добре известните на всички мултимедийни възможности на Macromedia Flash и съчетавайки визия и звук в две-три минутни филмчета, да покаже най-важното от някоя литературна творба. Създателката оприличава VidLit на музикалните клипове, където кратка история се развива под музикален съпровод, като изразните средства са въпрос на избор на твореца. Преди да се захване с правенето на тези мини флаш филми, Лиз има зад гърба си 10 години във филмовата индустрия като продуцент и режисьор, в процес на издаване е първата ѝ литературна творба.

За реализирането на всяка флаш анимация за дадено заглавие участва екип от озвучители, текстописци и художници, които по изключително неангажиращ начин успяват да пресъздадат за какво иде реч в дадената книга. До момента на vidlit.com има анотации за едва девет заглавия, написани от автори, непопулярни по нашите земи, но списъкът с чакащи за флаш анотации писатели набъбва. А пък и екипът на Лиз не ме мотае – всяка седмица се появява по една нова реклама. Все пак по своя замисъл VidLit е с комерсиално предназначение и независимо от нетрадиционните изразни средства за момента се справя добре.

Пример за това е флашът на пародийния бестселър на Ellis Weiner и Barbara Davilman's – Yiddish With Dick and Jane. Анотацията е видяна за две седмици от над сто хиляди потребители и само на американския пазар са продадени около 150 000 копия за същото време. Цифрите сами по себе си са достатъчно красноречиви.

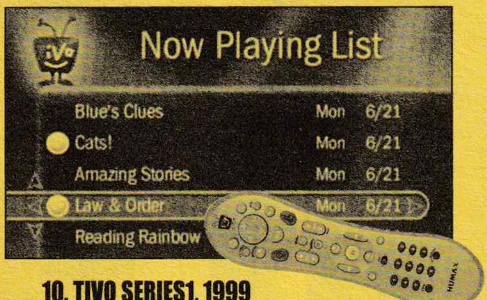
С гневен тон тук се намесват скептиците – как последователност от колажи с подчертано хумористичен оттенък е в състояние да предаде драматизма и сериозността на книги от рода на "Война и мир". Те сочат за много по-уместни изразните средства на BookShorts – сайт, предлагащ мини игрални филми, имащи за цел да предадат атмосферата на дадено произведение.

От своя страна, писателите радушно приемат идеята VidLit и се оставят в ръцете на Лиз и нейните помощници. Все пак читателите не са това, което бяха. И макар и да посягат към книгите, те прекарват все повече време из дебрите на нета и са склонни да повярват на анонсите на VidLit – той говори техния език и вдъхва доверие, че и в печатна форма книгата ще донесе сходна емоция. Остава да се надяваме, че и родните творци ще прибягнат до тази нова форма за реклама на словото и ще достигнат до повече читатели.

desi|re

Top 100 джаджи forever

В миналия брой ви представихме класацията за най-добри джаджи на всички времена, създадена от списание Mobile Mag. Сега на вашето внимание предлагаме победителите в призовата десетка, крем-дьо-ла-крема на мобилната революция и всичко останало.



10. TIVO SERIES1, 1999

TiVo е името на най-популярното в САЩ устройство за запис на TV програми за по-късно гледане. Джаджата позволява да събираш любимите си предавания и да им се наслаждаваш без реклами и досадни прекъсвания. В САЩ има 2 милиона TiVo абонати, които записват телевизионни предавания, филми, футболни мачове, шоута и прочие.

9. ATARI 2600, 1977

Ако трябва да говорим за началото на гейминга, то със сигурност трябва да споменем фирмата Atari. Първият ѝ опит в геймбранша се нарича 2600е и е бил революционно средство за забавление през далечната 1977-ма.



8. DIAMOND MULTIMEDIA RIO 300, 1998

Колкото и отдавна да изглежда, първият MP3 плейър с флаш памет е произведен през 1998 година. Виновниците са Diamond Multimedia, а цялата музикална индустрия ги обвини в спомагане за нелегалното разпространение на MP3 музика. Въпреки че паметта му е само 32 MB, Rio 300 е първият по рода си флаш MP3 плейър в историята.

7. U.S. ROBOTICS PILOT 1000, 1996

В началото на деветдесетте надпреварата в компютърната индустрия бе изместена от нормалните настолни PC-та към машини, които могат да бъдат събрани в една човешка длан. Първото подобно комерсиално постижение е дело на US Robotics и се казва Pilot 1000. То се появи за първи път през 1996 година и показа колко семпло може да изглежда бащата на palm компютрите.

6. CASIO QV-10 DIGITAL CAMERA, 1996

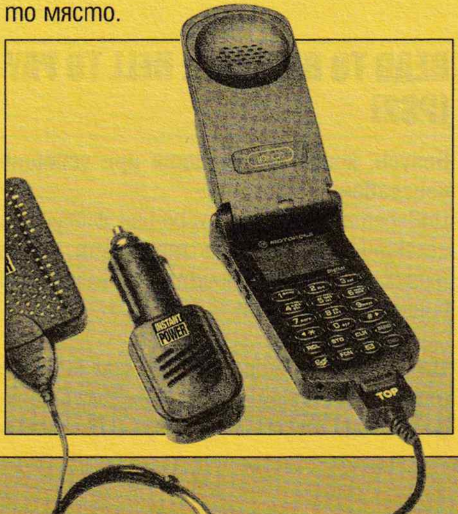
Деветдесетте години бяха доста динамични и за дигиталната фотография. Първите успели в това начинание бяха Casio. QV-10 може да съхранява до 96 снимки с резолюция 76,800 пиксела (много под един мегапиксел) и има 2MB флаш RAM памет. Най-любопитната придобивка на Casio-то е LCD дисплея, който показва превю на снимката. Цената на тази джаджа е била само $995, а самата тя е била пълна с бъгове и проблеми. Въпреки това QV-10 е първото подобно устройство, което предхожда създалия се впоследствие пазарен бум.z

5. CDI MECHANICAL MOUSE 4-101, 1970

Въпреки че бащата на мишката се казва Дъглас Енгелбарт и е открита още през 1965-та, първият "комерсиален мишок" се появява пет години по-късно. През 1970 година CDI – Computer Displays пускат трибутонна мишка Mechanical Mouse 4-101 на пазара и така за първи път показват на потребителя по-лесен начин за контрол над машината от клавиатурата.

4. MOTOROLA STARTAC, 1996

Никой не се опитва да твърди, че StarTac е първият мобилен телефон. Истината обаче е, че това е първият GSM, който изглежда модерно, сгъваем е и се побира във вътрешния джоб на сакото или левия джоб на ризата ви. Най-големият принос на StarTac е именно стремежът на компаниите, произвеждащи мобилни телефони, да правят все по-малки и по-малки мобилни апарати. Това е достатъчна причина StarTac да се намира на 4-то място.

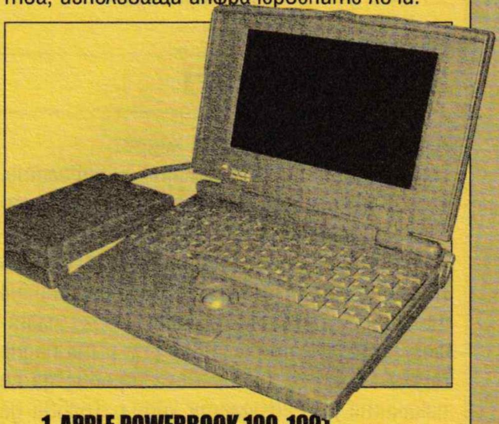


3. SONY WALKMAN, 1979

Ако през 2005 година iPod е най-добрият мобилен музикален плейър, то причината за това със сигурност се крие още в далечната 1979 г. Тогава мозъците от компанията Sony пускат на пазара SONY WALKMAN – революционно устройство, което свири музика от касетки и може да се побере в джоба ви. Оттам насетне много фирми се включват в надпреварата за най-добрия плейър, но Sony си остават създатели на преносимите музикални устройства.

2. ZENITH SPACE COMMAND TV REMOTE CONTROL, 1956

Ако някога ви се е налагало да ставате, за да сменяте каналите, то човекът, на който трябва да благодарите, че ви е избавил от това мъчение, се казва Робърт Адлер. Неговата фирма Зенит започва с опитите си за производство на дистанционно управление още през 1950 година. Първото подобно творение било наречено Lazy Bones и било свързано с кабел за телевизора. През 1956 Адлер решил да изпробва как ще работят дистанционните с ултразвук. Така се родил и Space Command. Дистанционното издавало ултразвукови сигнали, които се приемали от устройство, вградено в телевизора. Възможните функции били смяна на канала и изключване на звука, а най-якият момент е възможността за работа без батерии. Този тип дистанционни се ползвали до началото на 80-те, когато навлезли използваните и днес устройства, използващи инфрачервените лъчи.



1. APPLE POWERBOOK 100, 1991

Когато говорим за Powerbook 100, трябва да забравим всички предразсъдъци на тема Macintosh и да оценим по достойнство приоритетите на тази революционна машина. Той е майката на удобните клавиатури. В Powerbook 100 за първи път клавишите са изместени напред към монитора и дават възможност на ръцете да се отпуснат по време на писане, както и да се постави trackball. Въобще, именно дизайнът на този модел дава дизайна на всички лаптопи насетне. Веднага след премиерата си Powerbook 100 превзема 40% пазарен дял.

Орлин Широв
По материали от "Mobile PC Mag"

CONSOLE CHEATS

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH (PS2)

Докато сте избрали менюто опции (Options), въведете който и да е от следните кодове:

XUCPHRA	Получавате неограничено здраве
KAIBURR	Получавате неограничен брой животи
KORRIBAN	Отключвате мисиите, вързани с историята
BELSAVIS	По-бързо регенерирате своето здраве/сила
COMLINK	Получавате достъп до всички видео файлове
JAINA	Получавате всички Jedi сили/ движения
ZABRAK	Получавате достъп до всички участници в дуел
TANTIVEIV	Получавате достъп до всички арени, определени за дуел
AAYLASECURA	Получавате достъп до концептуалните рисунки
NARSHADDAA	Получавате достъп до всички бонус мисии
071779	Превключвате на режим Дребни дроиди

GOD OF WAR (PS2)

Как да победите босът хидра:
Наранявате хидрите докато ги повалите. Имайте предвид, че трябва да побързате, защото скоро ще се съвземат. Трябва да скачате по кутиите вляво и вдясно (в зависимост от това от коя страна започнете). Накрая скачате върху платформата, докато я съборите и тя падне върху малките хидри. Сега трябва да се изкачате при голямата хидра. Трябва да примамите хидрата на място, на което можете да използвате Кръг, за да активирате мини-игра. След като повалите хидрата, натиснете Кръг. Сега трябва да влезете в голямата хидра и да откриете човек в нея. Гледайте анимацията и вземете ключа. Върнете се в началото. Така се справяте с хидрите.

За да получите достъп до финалните надписи:
Изиграйте играта, при която и да е трудност.

За да отключите изтритите нива:
Изиграйте играта, при която и да е трудност.

За да отключите Героичните възможности:
Изиграйте играта, при която и да е трудност.

За да отключите митичните чудовища:
Изиграйте играта, при която и да е трудност.

За да отключите God Mode (трудност):
Изиграйте играта, при която и да е трудност.

За да отключите Предизвикателството към боговете:
Изиграйте играта, при която и да е трудност.

За да отключите тайна:
Изиграйте играта при трудност God Mode.

За да отключите Съдбата на титаните:
Изиграйте играта при трудност God Mode.

За да отключите анимациите, видени по време на играта:
Изиграйте играта при която и да е трудност.

За да отключите Гробището на героите:
Изиграйте играта при която и да е трудност.

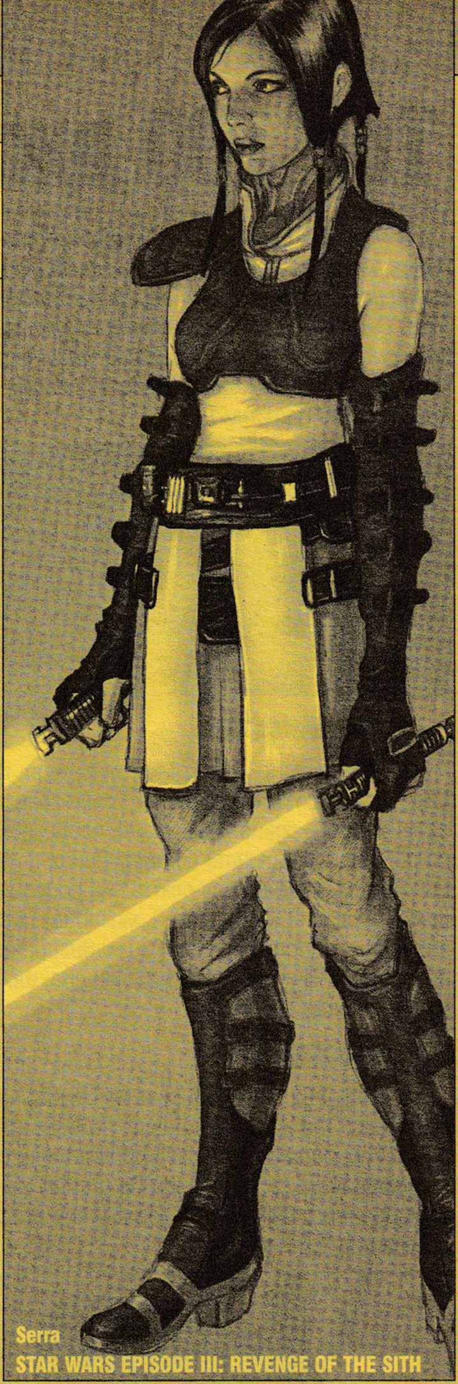
За да отключите Раждането на звяра:
Изиграйте играта при която и да е трудност.

За да отключите Видения за Антична Гърция:
Изиграйте играта при която и да е трудност.

DEAD TO RIGHTS 2: HELL TO PAY (PS2)

Бонуси, които получавате при успешно изиграване на играта:
Доведете играта до успешен финал при селектирано ниво на трудност лесно (easy). Получавате достъп до Галерия 1 и пистолетите Cabal.

Изиграйте играта успешно при ниво на трудност нормално (normal). Получавате достъп до Desert Eagle и да отключите



Serra
STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

ниво на трудност трудно (hard).

Изиграйте играта успешно при ниво на трудност трудно (hard). Получавате достъп до коктейл Молотов и до ниво на трудност експерт (expert).

Изиграйте играта успешно при ниво на трудност експерт (expert). Получавате достъп до РПГ (rocket launcher).

Изиграйте успешно режим незабавни действия при ниво на трудност лесно (easy). Получавате достъп до Cabal SMG.

Изиграйте успешно режим незабавни действия при ниво на трудност нормално (normal). Получавате достъп до допълнително количество адреналин.

Изиграйте успешно режим незабавни действия при ниво на трудност трудно (hard). Осигурявате си допълнително здраве.



Karina
PARIAH

PC CHEATS

Pariah

Официални кодове:
Изберете опцията "Settings" от главното меню. Сега следва да изберете опцията "Cheat Codes". Въведете който и да е от следните кодове:

IMALAZYBEEOTCH	Получавате достъп до режим Single Player
F3ARM3	Неуязвимост
ALLAMO	Получавате всички муниции
MYLOCATION	Получавате данни за местонахождението си
P33kaBOO	Пропускате анимациите
EBpwnz	EBGames бонус
BESTBUYpwns	Закупеме бонус
GameStopPwnage	GameStop бонус
FuturePwnage	Future Shop бонус
PwnageMart	Wal-Mart бонус
YouGotGroove	Groove бонус
TargetingYou	Target бонус
ShhItsaSecret	Секретен бонус

Други кодове:
По време на игра натиснете [`] и след това въведете който и да е от следните кодове:

god	Неуязвимост
fly	Достъп до летателен режим
walk	Достъп до режим за обикновен ход
allweapons	Всички оръжия
ghost	No Clipping
allammo	Всички амуниции
invisible 1/0	1 – включване 0 – изключване на невидимостта
killall	Убива всички врагове

Psychonauts

За да се сдобиете с всички способности:
Натиснете X, X, F, E, Tab, F.

За да получите Upgrade за всички способности:
Натиснете Tab, click-нете колелцето на мишката, натиснете Tab, E, X, E.

За да получите пълен брой муниции:
Click-нете колелцето на мишката. Сега натиснете Space, Tab, Tab, F, X.

За да получите пълен брой върхове за стрели:
Натиснете Space, click-нете колелцето на мишката. Сега натиснете T, E, F, левия бутон на мишката.

За да получите пълен брой животи:
Натиснете Tab, E, E, X, Space, click-нете колелцето на мишката.

Основни предмети:
Click-нете колелцето на мишката. Натиснете X, E, E, десния бутон на мишката, Tab, F.

American Civil War: Gettysburg

По време на игра напишете "iamacheater". След това напишете "catdebug". Като финал добавете "catedit".
Пред очите ви би трябвало да се е появило меню, в което можете да се разиграете с някои опции за играта. Тук можете да въведете някой от следните кодове:

bedit	Променяте терена
safemouse	Режим Safe Mouse
moviecapture	Режим Movie Capture

Elite Warriors: Vietnam

По време на игра натиснете ['] или [;], за да можете да въвеждате кодове. Въведете избран от вас код като пред него сложите наклонена черта в показаната в примера посока.
Пример: /godmode

godmode	Ставате неуязвими
arrival	Рендерирате точките на пристигане
ammo	Неограничени амуниции
fovs	Рендерирате вражеските FOV's
fly	Включвате летателен режим
invis	Задействате невидимост
ec	Режим Follow
pathdraw	Рендерирате патрулните пътища
hitlermode	Режим Hitler
winmission	Печелите мисията
losemission	Губите мисията
tod #	Променяте времето от деня (1-5)
give #	Получавате даден предмет (#)
cheatcheat	Разрешавате всички кодове

World of WarCraft PvP Survival Guide

Първо на първо, не приемайте този гайд като някаква светая-светих. Много от нещата, описани тук, вероятно вече знаете, с други може да не сте съгласни и това е напълно в реда на нещата. Главното е да се забавлявате, докато водите битки в света на WarCraft. ;)

Какво представлява системата?

В центъра на Honor системата стои идеята, че се награждава всяко убийство на играч, който за вас е поне "зелен" (т.е. цифрата, показваща нивото му до портрета на героя, е зелена) или по-силен – жълт, оранжев или червен. Това означава, че противникът трябва да е на разумна level разлика от вас – най-много десет нива отгоре (пет при по-ниските левъли, но те така или иначе не участват особено активно в PvP битките). При убийството на играч от противниковата фракция, отговарящ на горните условия, получавате един брой Honorable Kill (HK) и определено количество Contribution Points (CP). HK имат горе-долу козметична функция и не се отразяват пряко на нищо. Това, за което трябва да внимаваме, са CP-тата. Всеки HK ви носи Contribution Points, но не всеки HK ви носи еднакво количество точки. CP се изчисляват по сравнително сложен начин – взема се предвид вашият level, level-ът на противника, вашият и неговият PvP ранг, колко щета сте му нанесли и най важното – в колко голяма група сте. Практиката показва, че е възможно човек с 800+ HK да има по малко Contribution Points от друг играч с 200+300 убийства например, защото първият е магьосник и чрез няколко пуснати в мелето Area of Effect (AoE) магии е закачил за по неколкостотин точки damage двадесетина играчи, които впоследствие са били убити от някой друг; през това време друг играч, например Rogue или Hunter, е убил само петима играчи, но сам. Звучи ви сложно? Така е само на пръв поглед – след като поиграете малко, всичко става ясно, но първо трябва да се разсеят

няколко митове за Honor системата

Още в първия ден след пускането на новата система на доста места из Азерот се оформиха "наказателни отряди" от играчи и от двата лагера (дори на някои локации като Hillsbrad Foothills или Stranglethorn Vale, близо до арената, те прераснаха в пълни рейд групи от по 40 човека), чиято цел беше максимален брой убийства на противници за колкото се може по-малко време. В резултат на това нормалната игра на всички останали стана невъзможна – как да играеш, когато още при логина си биваш убит, над тялото ти седят пет-шест противници, често с доста нива над теб, а при опит да се съживиш биваш умъртвяван отново, и отново, и отново...



Така че моят съвет е – не участвайте в подобни мероприятия. На практика не печелите абсолютно нищо. Това е

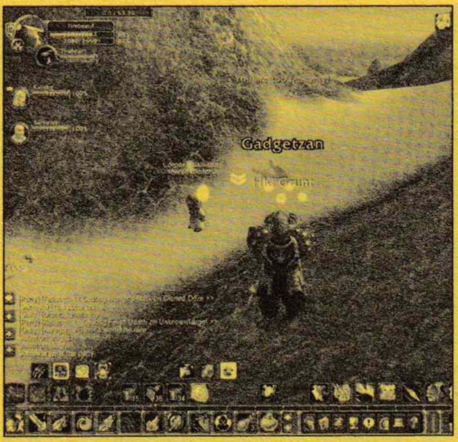
мит номер едно

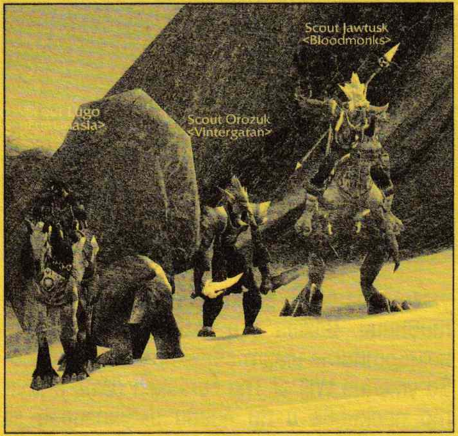
че в група/рейд печелите CP по-лесно, защото жертвата гушва здравеца бързи и по-безпроблемно. Направете си една проста сметка обаче – ако един играч след смъртта си дава например 200 CP, то тези точки се разделят между близкостоящите участници в рейда. Да речем около вас има само още 9 "съотборници", това прави 200:10 = само 20 CP за вас. А ако противникът е и от по-ниско ниво, точките падат още повече. Ако обаче убиете противник от вашето ниво сам, ще получите всичките примерни 200 точки, което означава, че в рейд вдигате ранг поне десет пъти по-бавно, отколкото ако не се занимавате с подобни глупости. За щастие тенденцията да се организират такива кървави оргии вече затихва. За добро или лошо, голямо влияние за това оказа и нечовешкият лаг на сървърите, който се получава, когато много играчи се съберат на едно място (понякога latency-то достига до над 10000 милисекунди, или всичко, което виждате, се е случило преди десет секунди).

Мит номер две – ако убивам много врагове с по-нисък level, ще спечеля повече точки, защото ще побеждавам винаги. Това за съжаление или не, просто не е вярно. Дори и да убиете самостоятелно противника, поради разликата в нивата понякога за него ще получавате едноцифрено число CP. Да не говорим, че този маниер на действие е адски дразнещ за играча отсреща, който, колкото и да не ви се вярва, в реалния живот не е космат орк или висок педя и половина гном, а истински човек, който отгоре на всичко си е платил, за да се забавлява. Не му разваляйте деня, plz!

Мит трети – ще намеря някой нещастник, ще го убия и ще стоя над трупа му, докато се съживи, тогава ще го убия пак, после ще стоя над трупа му, докато се съживи, тогава ще го убия пак... и така до посиняване. Не е особено полезна тактика, защото второто убийство на един и същи човек през същия ден се награждава само с 75% CP, третото – с 50%, а четвъртото – с едва 25% contribution точки. Петото и следващите вече не дават нищо. Чиста загуба на време и главно нерви. Трябва да се отбележи, че все още ще получавате съобщения за HK, но точки – не, така че не се заблуждавайте.

Мит номер четири – ако не убивам достатъчно хора, ще загубя точки и ще ме понижат! Не е изцяло вярно. В действителност не се губят точки, но просто в края на всяка седмица процентното ви CP съотношение с останалите играчи може да се промени и вашите





точки вече да не са достатъчни за заемания досега ранг. Но все пак помнете, че не е необходимо да изпадате в луд rage, за да запазите мястото си. :)

Мит номер пет – да играеш срещу играчи е опасно, затова ще избивам NPC стражи в противниковите градове. Тази тактика е безполезна. Уви, освен живите противници, CP дават само лидерите на вражеска фракция – NPC-та като Thrall, Lady Sylvanass, Tyrande Wisperwind и High Lord Bolivar Fordragon, все окопани дълбоко в столиците си, без желание да излязат оттам.

Шести мит – ще убивам врази, когато пристигат с грифон или когато излизат от instance, защото има голяма вероятност компютрите им да са старички и да ми осигурят няколко секунди лаг, по време на който те няма да могат да реагират. Отново излишен труд. В такива случаи, като долитане с грифон или скорошен log in, противникът струва точно 0 (нула) CP за 30 секунди. Спестете малко нерви на играча от другата страна на мрежата и не си правете излишен труд.

Мит седми – съотношението Орда: Алианс на моя сървър е 5 към 1. Аз съм от Алианса, следователно съм прецакан. Донякъде е вярно. Ще умирате много по-често, но, от друга страна, ще се съревновавате с много по-малко играчи за PvP ранговете, защото, както знаете, ви се дава процент от всички възможни Honor точки. По-малко играчи – по-голям процент. А ако положението стане нетърпимо, отскоро Blizzard въведоха система за трансфер на герои в други сървъри. Резултатът от първия такъв опит е доста спорен – на стария сървър Warsong съотношението Орда:Алианс се промени драстично до почти 3:1 в превес на орките и съюзниците им, а на новия Twilight's Hammer според някои източници съотношението при high-level играчите е близо 90% в полза на Алианса.

Мит номер осем – аз съм джудже, но няколко приятелчета от квартала решиха да си направят герои от ордата на същия сървър. Ще се разберем да се срещнем някой ден ин-гейм, да свалим броните и да се избием няколко пъти за повече Honor. Недейте! Първо, както вече сте разбрали, последователните убийства почти не носят Чест. Второ, от Blizzard се заканиха, че системата може да разпознава тези случаи и че участниците ще си изпатят.

Обаче подозирам, че не всички WoW играчи четат PC Mania и ще продължат да си циклят, както са си циклили досега – опирайки се на горните, че и на много други, митове (пък макар и после да има "А! Ма аз имам 1500 убийства, а съм с ранг скаут!"). Затова, ще се опитам да дам няколко

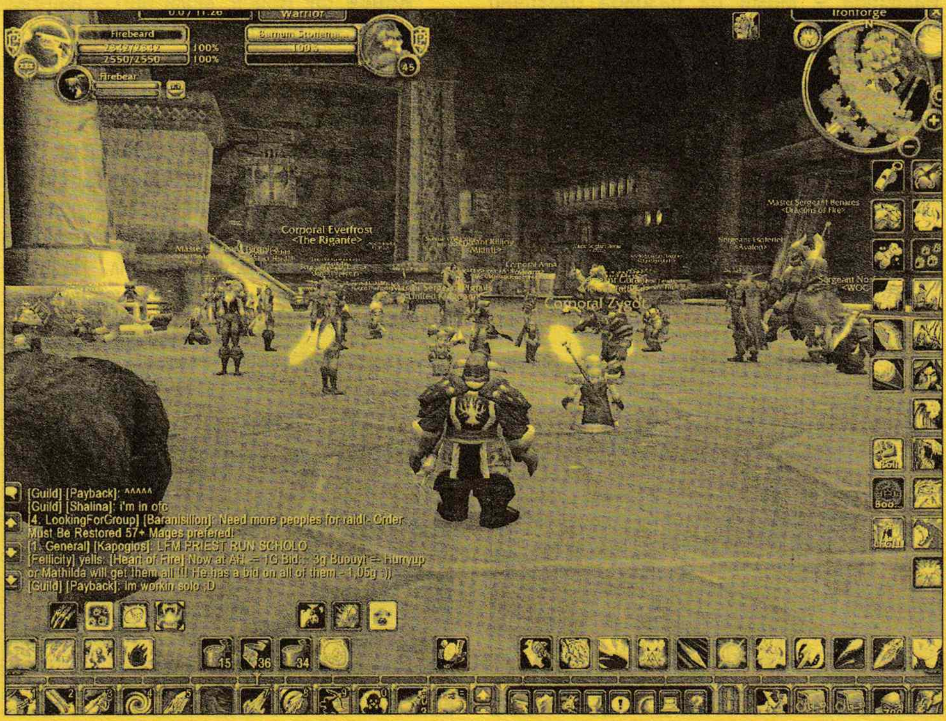
общи съвети за PvP оцеляване

Не се шашкайте! Вие ЩЕ умрете, рано или късно. Затова няма смисъл да си хабите нервите, а вместо това просто следвайте няколко прости и сравнително ефикасни методи, за да поотложите виртуалната си смърт. :)

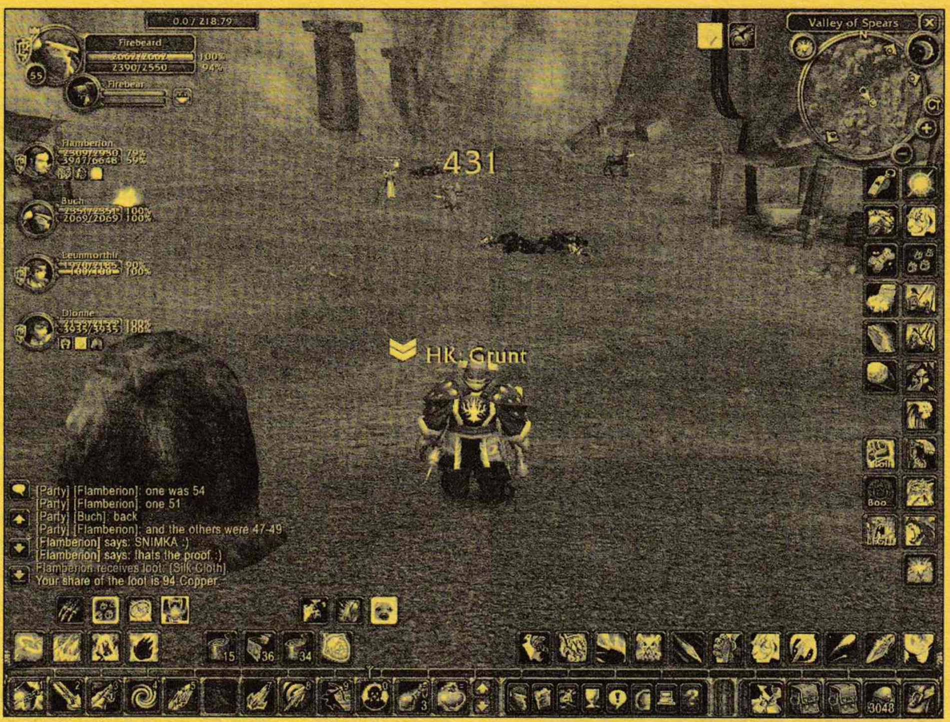
Като за начало, командата /wave вече не помага, сори. :(Ако се надявате противниковият играч просто да ви подмине, не сте познали – вече всеки ламти за Honor и рядко на някого му пука дали от вас ще спечели хиляда, или само една contribution точка. Така че ставайте партизанин и тръгвайте по шубраците. Забравете за павирания път, същия онзи, по който се разхождат тежковъоръжени групи, тръгнали за Scarlet Monastery например. Срамно е да се бяга от битка, за тази цел е измислено стратегическото напредване назад. ;) Ако врагът ви превъзхожда и не ви се мре за родината, отдалечете се малко от боя и използвайте своя Hearthstone, като предвидливо преди това сте избрали за свой дом някой по-сигурен хан, най-добре този в столицата ви. Ако желаете, можете да си включите чат канала World Defence, който автоматично ви уведомява къде има сблъсъци между враговете и приятелски NPC-та. Ако не искате да си разменяте шамари, избягвайте тези райони и идете да куествате някъде другаде.

Често ще ви се случва да ви нападат, когато крийпвате, тоест когато се биете с някакъв моб (NPC противник). В такива случаи, гледайте първо да се разправите с моба, и чак след това с живия играч. Ако не е възможно, постарайте се да ви убие човекът. Това може да изглежда тъпо, но при по-внимателно вглеждане е по-правилната стратегия, защото ако ви убие животното, губите 10% durability на екипировката си, а ако ви убие играч, не губите нищо. Освен това той ще трябва да си раздели CP, получени от вас с моба в зависимост от нанесения демидж, а има и голяма вероятност гадината да се насочи към него след вашата кончина.

При евентуална смърт и невъзможност да стигнете до тялото си, можете да помолите намиращия се в гробището Spirit Healer да ви съживи. Това обаче трябва да е последен вариант, защото



след подобна интервенция предметите ви понасят 25% durability loss, а и за определено време страдате от Resurrection Sickness, която страшно намалява атрибутите ви. Не е препоръчително да прибягвате до Ангела, ако наблизо има още враг. Също много важно е с какъв клас герой играете и от коя раса е той. Плюсовете и минусите на всеки клас ще разгледаме по-долу.

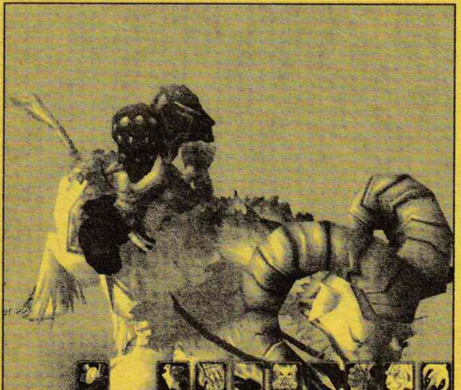


Класова борба

Warlock – силата му се крие освен в магиите и проклятията, които размята наляво-надясно и в демоните, които може да призовава. Сукубуската например е едно истинско бижу – чрез умението си Charm тя може да обездвижи врага, докато заемете удобна позиция за бой. Друго безценно умение е Fear – представете си физиономията на противниковия играч, когато неконтролируемо се засили към група врагове... Не забравяйте обаче, че при достигане на втория PvP ранг (Corporal за Алианса, Grunt за Ордата) играчите имат право да купуват и носят специален trinket – Insignia of the Alliance/Horde, който е в две разновидности в зависимост от класа – един, който премахва всички Charm, Fear и Polymorph ефекти, и друг, който маха всички Immobilizing, Slowing или Stun такива. Враг, въоръжен с първия, в този случай означава много, много болка... :)

Paladin – на шега наричан Имбаладин от враговете си (от imbalanced – небалансиран), които просто не могат да прегълтнат няколкото магически щита и магии, даряващи играча с неуязвимост, многото точки кръв и броня, както и възможността да се лекува. Паладинът не е класът с най-високо dps (damage per second – щети за секунда), но в група е безценен – може да раздава различни екстри, има аури, действа като втори лечител и втори танк, може да съживява умрели членове на групата. Класът наистина изисква умение от страна на геймъра, и е доста издръжлив в PvP.

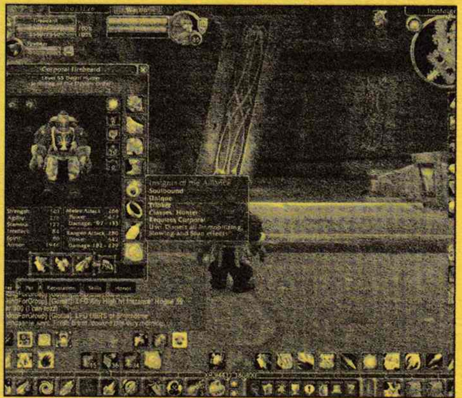
Shaman – специалният клас на Ордата, според някои играчи – най-небалансирано силният клас в играта, отвяващ дори Паладини като стой-та-гледай. Наистина комбинацията от магически тотеми, които поставя на земята, приличен melee damage, добра броня и кръв, няколко силни ranged магии в комбинация с лекуващи такива, го правят един от фаворитите в PvP.



Warrior – това е стандартният танк, предназначен да носи на много бой. Експерт в скъсяването на дистанцията и понасянето на много щети. Стремете се да сте възможно най-близо до врага, макар да ви точи много кръв – можете да си го позволите.

Druid – опасен клас. Ако иска, може просто да ви вкорени на мястото, да се излекува и да избяга от битката след като се превърне в тигър. Ако иска пък може да ви разпарчетоса, след като приеме меча форма. Определено интересен клас, предлагащ много възможности на играещия с него.

Rogue (не Rouge, моля ви!) – най-омразният клас в играта от всички останали видове герои, Убиецът е майстор на изненадващите и stun-ващи атаки. Почти е невъзможно да го победите, ако сам не влезе битка, заради солидните си възможности да става невидим. Дори по време на сражение един умело използван Vanish ще обърне ситуацията или ще ви позволи да се измъкнете цял. Пази се главно от ловци, които са известни с уменията си да разкриват невидими противници. Важен е и изборът на раса – немъртвите имат свръхполезното расово умение Will of The Forsaken (WotF), което прекъсва и ви прави имунизиран за Fear, а нощните елфи имат Shadowmeld, което е един допълнителен стелт за напрегнати ситуации.



Mage – основният damage dealer в играта. За секунди може да ви вкара такива щети, че свят да ви се завие. Недостатък е слабата му броня, така че винаги се опитвайте да скъсите разстоянието до него. Дори тогава не забравяйте за уменията Frost Nova (замразява ви на едно място за няколко секунди) и Blink (телепортация на малки разстояния). И естествено една от най-могъщите магии е негов специалитет – Polymorph. Как ще ви хареса да сте овца? :)

Priest – доста досаден за враговете си клас. Ако го набиете, може да си пусне щит (абсорбира щети), да се излекува, да използва Psychotic Scream (нещо подобно на Fear) и да ви пусне например Shadow Word: Pain (цоца кръв на секунда). Но все пак, ако играете с поп, по-добре си намерете група. Отново се пазете от undead-ския WotF.

Hunter – силен или слаб в PvP, всичко зависи от играча. Не че с всички класове не е така, но играта с този клас изисква доста умение. Важно е да направите избор между бързите лъкове или мощните пушки, както и между животно-танк или животно-dps машина. Един от най-добрите класове за солова игра, ловецът не отстъпва и в PvP благодарение на капаните си, Feign Death (фалшива смърт) и т.н., стига обаче да не го изненадат в къса дистанция и да направят невъзможно използването на ranged оръжието му.

Пламен Димитров

Best Gadgets

DIVA ULTRA

Наскоро един приятел се върна от кратко пътуване до Франция. Едно от основните му впечатления за френската младеж беше, че всички, ама всички ходят нагоре-надолу с mp3 плейъри – на врата, в джоба, в ръка или закачени, където другаде им се прииска. Mp3 манията тепърва ще залива българските улици, като за целта е необходимо и предлагането и на устройства, за да нараства. Българският Diva Ultra е удачен избор поне по три причини – продукт на българска компания, има радио и освен това е достатъчно лек (45 грама) и малък като размер, за да се побере дори в джоб на риза. Поддържаните формати са mp3. wav и WMA. Предлага се варианти с памет между 256 и 1024 мегабайта. Управлението се извършва посредством няколко мултифункционални бутона. Освен като радио и mp3 плейър можете да използвате устройството и като диктофон, като особено полезното в случая е възможността за директна компресия на записвания сигнал в mp3 формат (освен традиционния wav). Diva Ultra е съвместим с USB 2.0, като по този начин можете да сте сигурни, че прехвърлянето на файлове ще стане относително бързо. За енергийната независимост се грижи литиево-йонна батерия.

Diva Ultra във вариант с 512 мегабайта се продава за около 270 лева.

NOKIA PT-3

На външен вид PT-3 прилича на бебешка дъвкалка за прорастващи зъби. Всъщност е високотехнологична джаджа на финландците, насочена към притежателите на нови и не чак толкова нови мобилни телефони с тяхната марка. PT-3 е цифров фотоапарат с относително ниско качество на снимката (0,3 мегапиксела, таман 640x480 точки), но пък с вградена светкавица и особено висок елемент на забавление. Вадите близалкоподобния уред от джоба, заливайки се от смях, увековечавате някоя щуротия на и без друго пубертиращите ви приятели, след което намирате бързо телефон и прехвърляте съдържанието на единия мегабайт памет. Апаратът трябва да е Nokia, тъй като начинът за връзка е Pop-Port, типичен за моделите на финландския лидер. Капацитетът на удоволствието е точно колкото за 12 кадъра с високо качество или 53 с най-ниски настройки. PT-3 тежи 90 грама, което в известна степен го прави специален – дотолкова се усеща в джоба, че не можете да забравите, че имате още една джаджа освен телефона си със себе си.

Nokia PT-3 се продава за около 40 долара.

MOTOROLA TALKABOUT T5800

Играли ли сте на стражари и апаши? Може би да, а може би не, особено ако се причислявате към поколението на Counter-Strike, където класическото забавление е дигитализирано, улеснено и пресъздадено за монитора. Ако през лятото искате да прекарате малко повече време навън в игра с приятели, добре е да се оборудвате с тази Motorola. Това е мини радиостанция, с обхват от няколко километра и лесен за ползване интерфейс. Публичният радио ефир е безплатен и всеки може да го използва. Настройвате устройствата на някой от 22-та канала, разделяте се на две банди и стратегическото планиране на атаката на стражарите срещу апашите се координира по радиостанцията. Или обратното. Както е известно обаче, за истински добрата игра е нужно преди всичко подходящо настроение. Техническите добавки само могат да го повишат, но не и създадат. Така че – готови ли сте за сблъсък?

Можете да си купите една Motorola Talkabout T5800 на цена около 60 лева.







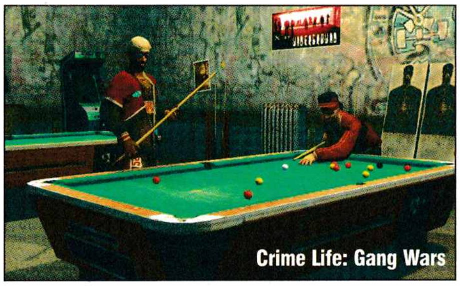
Хип-хоп бизнесът настъпва към игрите

Хип-хоп културата навлиза във видео игрите. След брендирането на игри със звезди от спортния свят, след масовата употреба на кино лицензи за Джеймс Бонд, Батман и „Междузвездни войни" вече е време за нова маркетингова инициатива, насочена към братята от гетото. Нахлуването на „черната" музика в света на киберзабавленията се случва като логична следваща стъпка в развитието и на двете течения в културата. В задаващите се през тази година нови игри Големите в бизнеса не просто ще озвучават атмосферата със свои парчета в саундтрака. Те се включват като главни действащи лица, изговарят репликите на нови герои, участват директно в контакта с феновете чрез техните геймпадове или клавиатури. Причините за това са няколко, но едно е ясно – започва културното профилиране на заседяването пред телевизора или монитора.

Добре прицелени

Успешното сътрудничество между продуцентите на хип-хоп музика и издателите на компютърни игри досега се изчерпва в производството на качествен саундтрак към спорните хитове на EA Sports. След като музикалната култура и киберразвлеченията извървяха дългия път на своето развитие и достигане на относителна обществена значимост, вече е време за появата на първите истински смесени проекти.

Нуждата от подобна инициатива е провокирана от нарастващите ежегодно приходи от продажби на игри в САЩ и намаляващите такива на CD-та и сингли. Отвъд океана черната музика е особено популярна сред младите американци. По демографски причини е ясно, че подрастващите афроамериканци съставляват основната част от утрешната смяна на американската нация. По този начин е естествен стремежът на продуценти и издатели да предложат на тази публика продукти, които да отговарят на културните им вкусове. От друга страна, генгста сблъсъците са своеобразна екзотика за средната американска класа, която води сравнително подреден живот с два джипа пред семейната къща и сигурни доходи за покриване на ипотеката през следващите десет години. Така рап звуците се прицелват доста точно в широка аудитория, покривана и от геймпазара.



Crime Life: Gang Wars



Fear&Respect

Звукови ефекти

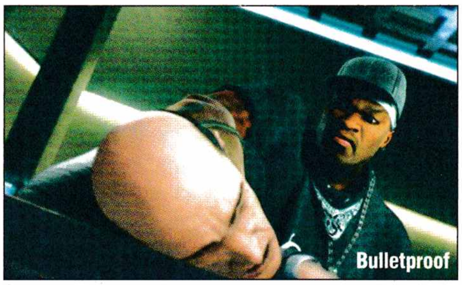
Като цяло звуковото оформление и историите във видео и компютърните игри често имат общо с азиатската култура и далекоизточните предпочитания. Това е така поради простата причина, че игровите конзоли (формиращи вече основните продажби в света) се произвеждат от японски фирми, а развойните студия за продукти за тях се намират основно в Азия. Другият популярен вариант при измислянето на звуковия фон е електронна адаптация на популярни мелодии в електронен вариант.

Излезлият в началото на годината GTA: San Andreas е само първият от поредица заглавия, в които хип-хоп сътрудничеството излиза на преден план. Така рапърът 50 Cent участва в заглавието Bulletproof, което е биографичен екшън за известния с оцеляването си след престрелка изпълнител. Snoop Dogg ще участва във Fear&Respect, екшън от трето лице с театър на действието в лосанджелиските гета Комптън и Уатс. D12, групата около Eminem, играят главната роля на кварталната банда в уличния екшън Crime Life: Gang Wars. Друго интересно заглавие е задаващата се Getting Up: Contents Under Pressure, брендирана с името на хип-хоп фашън гурутo Марк Еко с акцент върху най-интензивните години на генгста войните от началото на 90-те.

Защо едва сега

Единствено учудващото нещо е, че музикалните продуценти едва сега започват по-пълноценното си сътрудничество с индустрията за видео игри. По принцип част от лайфстайла на големите генгста звезди е геймането като такова – истинският хит в поръчките на гигантски джипове Hummer например е да го получиш в специално изпълнение с голям течнокристален екран в задната част на седалката и вграден PlayStation2 или Xbox – за разтуха и кеф, когато ти писне от „кучките" или от вършене на истински бизнес с голямата бата. Досега обаче реалните звезди играеха само ролята на консуматорите и техните издатели не печелеха долари от тази модерна ниша.

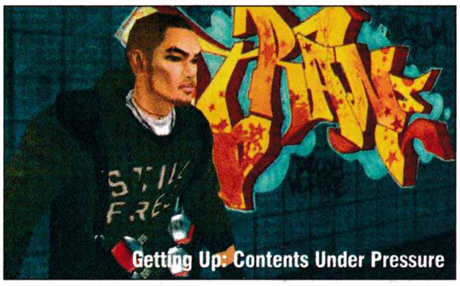
Хип-хоп културата съвсем лесно може да се интегрира в света на киберзабавлението. Бързи коли, тупалки, сблъсък между враждуващи кланове – добавете към това и щипка емоция от анимирани мацки и съвсем ясно ще се види защо потенциалът на предстоящите заглавия е обещаващ. От друга страна, игрите са просто още един маркетингов канал, през който издателите на черна музика ще се опитват да припечелват някой долар, след като продажбите на музикални дискове спадат през последните години.



Bulletproof



Crime Life: Gang Wars



Getting Up: Contents Under Pressure

Bulletproof с 50 Cent например е нещо като биографичен екшън за живота в гетото на звездата, като същевременно саундтракът към действията на героя е с парчетата от новия албум на рапъра The Massacre. Прави впечатление също така, че всички анонсирани игри са екшън ориентирани, т.е. пресъздават в известен смисъл по банален начин живота в гетото, както го описва стереотипът. "Черно" и насилие – есенният полусезон на хип-хоп игрите предстои.

Александър Бойчев

как? да получите своята картинка, мелодия, лого, анимация или тема

За едноцветни лога и монофонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраното от вас лого или рингтон на **тел. 1100** (за абонати на M-Tel и Globul), като добавите съответната буква след него:

A за Alcatel
N за Nokia
S за Siemens
Sm за Samsung

Цена на SMS - *1.00 лв. без ДДС.*

За цветни лога, картинки, теми, анимации и полифонични мелодии

1 Изпратете като SMS кода на избраната от вас мелодия, цветно лого, картинка, анимация или тема на **тел. 1200** (за абонати на M-Tel и Globul) без значение какъв е телефонът ви. Чрез SMS ще получите парола.

2 Отидете през телефона на адрес **wap.ludnica.bg**, въведете паролата в отвореното се празно поле и натиснете next.
Цена на SMS - *2.00 лв. без ДДС.*

> Поддържаните телефони са по официалните данни на производителите и списание HiComm не носи отговорност за специфични според пазара софтуерни версии.
> Поддържаните модели GSM телефони можете да намерите на сайта на списанието www.hicomm.bg
> На адрес wap.hicomm.bg можете да проверите настройките и възможностите на вашия апарат с безплатните ни предложения за картинка и мелодия.

Въпроси и контакти: 02/937 09 74



мелодии

GSM 1100 mono	GSM 1200 poly	
INMUKM	INRWDP	**Kill-Bill**
INRWDM	INVNRP	**Married With Children**
INUJWM	INUJWP	**Sex&The City**
INEFPM	INZEXP	**Детство мое**
INZSNM	INYYNP	**Аз съм сънчо**
INXPFM	INHVFP	**Red Army Kalinka**
INUNSM	INTDFP	**Eagles** - Hotel California
INGQKM	INTYGP	**Lil' Jon & The Eastside Boys** - Get Low
INANQM	INDEXP	**50 cent** - P.I.M.P
INUBUM	INJUEP	**Benny Benassi** - Satisfaction
INSWTM	INDWUP	**Ludacris** - Move Bitch
INDHUM	INJVKP	**Deep Purple** - Smoke On The Water
INYFDM	INSWUP	**KMC & Sandy** - Get Better
INNFSM	INDHUP	**James Brown** - I Feel Good
INSXGM	INFHDP	**Lorna** - Papi Chulo
INUUVM	INTZZP	**Metallica** - Unforgiven
INAUTM	INURFP	**Таркан** - Дуду
INTDWM	INYTKP	**Rolling Stones** - Satisfaction
INPFYM	INTQRP	**Aventura** - Obsession
INAATM	INYVWP	**Ball Face** - 8-ят облак
INYDCM	INJERP	**D2** - Две следи
INQMYM	INYFDP	**Г-н 100 Кила** - Баунс
INXHKM	INVMSP	**Руши Видинлиев** - Ти беше
INVBBM	INYCWP	**Каффе** - Вместо мен
INPVGM	INUYTP	**Мишо Шамара** - Фенки фенки
INRQNM	INWBZP	**Usher & Ludacris** - Yeah
INQBVM	INPFYP	**Britney Spears** - toxic
INYVAM	INWSFP	**Sugababes** - Too Lost In You

анимации

GSM 1200

128x128 пиксела


INKQKA


INGZUA


INUCGA

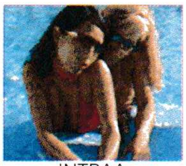


INBAYA


INCHAA

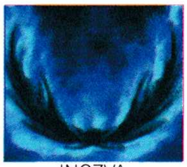

INXNEA


INNRFA


INTBAA



INXKAA


INGZVA

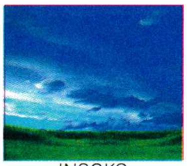

INDANA

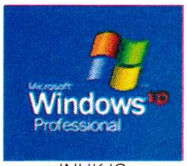
цветни картинки

GSM 1200



INZBHC

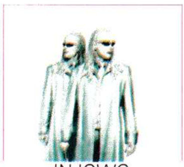

INSGKC



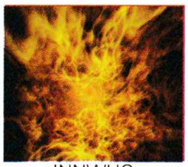
INUKJC


INZDJC


INHJMC

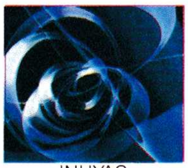

INJGWC


INVBBC


INNWUC


INPVHC


INJYJC

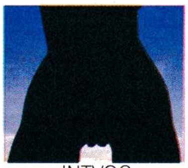

INHYAC

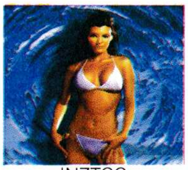


INRQBC


INDWHC


INABPC

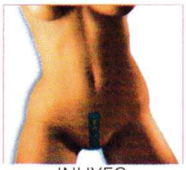

INTVQC


INZTCC


INQGMC


INKCRC


INTEMC


INUXFC

Здравейте, читатели на "писмата". През този месец не търсете гениалност - нито в запитванията, нито в отговорите. Това е положението - през месеца, в който имаше едва осем слънчеви дни, и читатели, и моя милост бяхме в настроение за прости констатации и прости отговори. Това не е простотия, а съвършенство. През следващия месец очаквайте повече прониковеност. Аз очаквам повече писма.

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

БОГОВЕ И ГЕНЕРАЛИ

Здравейте, скъпо списание. Ние, вашите скромни читатели ви помагаме финансово, купувайки си броевете на PC Mania всеки месец. Затова не се учудвайте, ако поне веднъж някой ваш почитател ви помоли за помощ. Е, сега аз моля за помощ. Ще съдя Blizzard.

По принцип не си падам по игрите, които предизвикват масова мания – CS, WarCraft, StarCraft и други никога не са ми влизали под кожата и ги избягвам. Затова не очаквах нещо особено, сваляйки си преди месец нелегално (естествено) копие на World of WarCraft. "Какво толкова, поне ще убия скуката." – помислих си тогава и неприятностите ми започнаха – инсталирах чудото и след редица бъгове в пиратския сървър, започнах да играя WoW като пълен новак. Отне ми часове да развия героя си, и когато денят свърши, аз се усетих, че цял следобед, че и вечерта не съм правил нищо друго, освен да играя. Странно, това продължи цяла седмица. И още по-обезпокоителното беше, че не ми пукаше дали съм обядвал, дали съм учил за изпитите или дори дали съм виждал човешко същество през последните 24 часа. Скоро дойдоха и последиците. От прахосаното време, прекарано в зяпане в монитора вместо в учене, има 90% вероятност да завърша годината с оценка, по-ниска от 3. Но и това не ме интересува, потопя ли се в реалмите на тази дяволска игра. Дяволска, ала с ангелски чар... Warlock-ът ми ме държи в подчинение вече цял месец – живея неговия живот, вместо своя собствен. Както е тръгнало, образованието ми ще пропадне, няма да си намеря работа, жена или приятели. Ще спя в канавките докато не скоча от някой мост или не се хвърля под гумите на близко минаващия ТИР.

И защо? Заради проклетата алчност на Blizzard. Заради жаждата им да заробят още повече умове, докато десетки хиляди души се превърнат в безмозъчна маса зомбита, наливащи все повече пари в бездънните банкови сметки на някой брадат геймдизайнер. Не е ли чудовищно престъпление да манипулираш ума на един подрастващ за своите си нужди? Аз лично съм потресен и искам вашето съдействие да спрем този ужас.

Чакам отговор. През това време ще ме намерите в Източното Кралство.

Методи Сиромахов
(a.k.a. Lord of Darkness)
<the_entente@abv.bg>

Не знам дали ти тях или те теб ще съдят, уважаеми Методи. Все пак играеш на пиратско копие, нали? Прочее, вманиачаването по компютърните игри е човешко. Аз например, вместо съвестно да си предам текстовете в срок, изкопах от архивите Civilization III и прекарвам цели нощи пред монитора. Но няма да съдя Сид Майер, дори напротив – той е бог. Просто всичко с последствията си – за теб двойка за срока, за мен – напрежение преди затварянето на броя.

КРАЯТ НА ЕДНА "ДЕДОВА" АФЕРА

Здравейте, г-н Бойчев,

пише Ви един Ваш редовен читател. От доста време се каня да Ви драсна няколко реда, но все не мога да се наканя. И ето че нещо, написано от Вас в априлския брой на "PC mania", ме накара да седна и да го направя.

Да, г-н Бойчев, именно Вашето "Дедово" е причината да четете това ми творение сега. Щях да го изпратя още за публикуването на майския брой, но се замотах и Делян Петров ме изпревари, споменавайки почти всичките ми доводи. Все пак реших да Ви пиша и аз.

Та в предпоследното издание, в отговор на електронното писмо на Андрей Христов, Вие пишете: "И не можеш да ме убедиш, че ако разполагаш с щайга на няколко гигахерца, няма да разцъкваш Battle for Middle Earth заради единия "велик" StarCraft." Е, аз напълно се присъединявам към Делян Христов. И аз като него имам "щайга" с параметри, позволяващи ми да подкарам всяка излязла досега компютърна игра, и не само, че не съм играл "The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth" (мамка му, трябваше да го съкратя), но и не смятам да го правя. Защото за мен "StarCraft: Broodwar" е СТРАТЕГИЯТА в Истинско Време (СИВ :)). В последно време аз се присъединих към тези, които редовно гласуват за тази игра в класацията на "PC Mania". Тъй като въпреки че отрочето на "Blizzard entertainment" е вече на седем години, никой досега не е успял да създаде СИВ с по-зарибяващ геймплей (лично мнение; и не ми говорете за "WarCraft 3", където почти всичко е копирано от "StarCraft", само дето е разбъркано!).

А, и един въпрос – TlotR: TBfME (и така не стои) присъства ли сред заглавията от Световните кибериграи? Не? Е, "StarCraft: Broodwar" е там от самото създаване на турнира... "Дедовото" ще се играе и след 10 години, сигурен съм – макар и най-вероятно така, както ние сега играем "Pacman", да речем. Защото "StarCraft", г-н Бойчев, Е епоха.

П.п. Между другото, новият предупредителен знак на страниците на Вашата рубрика много ми харесва. Наистина изящен начин за отстраняване на проблема с оплакващите се затапени читатели.

Павел Савов
<pavelsavov@abv.bg>

С оглед на последната ми вманиаченост на тема Civilization III, публично си посипвам главата с пепел, разкайвам се горко и смятам да преустановим спора дали "Дедовото" е готино или не. Свят широк, аятоласи всякакви, е казал един мъдър човек. Така че, гледайки към задаващото се лято, което не може да не ме пълни само с положителни и красиви мисли, смятам да забравя всяка агресия и дори да си инсталирам един StarCraft. Обявявам месец юни за месец на позитивното мислене и положителния вот. Идват и избори, все пак...

НЕОБЯТНИТЕ ОНЛАЙН ШИРИНИ

Здравейте PC Mania!!!

Пише ви един от многото гневни и разочаровани потребители на родните интернет услуги. Аз, както и сигурно 80% от хората си пускат net, за да изгледат продължението на любимото филмче преди

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

премиерата му, или да се зомбират пред компа на играта, за която са чели в любимото списание (естествено PC Мания) без да си плащат. А може и да си дръпнат новия албум на любимата си група преди той да се е появил в БГ. Абе изобщо има много неща за теглене в тоя пуст net. В крайна сметка кой би се минал да плати с изкараните с пот на челото пари (или измолени от мама и татко) при положение, че може всичко да се намери в Интернет. Поне допреди няколко седмици.

И сега спокойният и щастлив (поне доскоро) потребител е принуден да плаща за любимата си музика, филми, игри. А и се съмнявам, че някои от американските певачи и певачки например толкова много зависят от българския пазар. Тежко им и горко на българските интернет провайдери. Ми поне 50% от хората ше се откажат от нета щото не могат да свалят безплатно. Ми май това беше. Просто ми стана много тъпо и реших да си излея мъката.

<dukenukem@abv.bg>

Имаш абсолютно погрешна представа за Интернет. Глобалната компютърна мрежа предоставя свободен достъп до информация и данни. Досега обаче, заради Интернет пиратството в България свободата беше равно на слободия. И предприеманите мерки са само началото – интелектуалното пиратство няма да изчезне, но ще изчезнат всички онези лесни начини, които са те накарали да мечтаеш да притежаваш огромна филмотека, фонотека или геймотека. Свободният достъп до филми, музика и игри свършиха своето "добро" дело – накараха много млади българи като теб да се включат онлайн и да станат част от една световна общност на просветените хора. Сега е време да се появи истинско българско онлайн съдържание, истинска информация и истинска полза за седенето онлайн встрани от пиратстването. Интернет е повече от пиратство, не си ли го осъзнал вече?

ВЪОБРАЖЕНИЕ

Здравейте от PC Mania! Мина много време, откакто последното ми писмо пристигна в електронната ви поща, и ето ме пак. Бих искал да засегна една важна тема, пренебрегвана от много време насам. Става дума за тоталната ограниченост на някои "геймъри". Наистина съжалявам онзи тип хора, които стават сутрин и си казват "Ае и днес да си похарчa последните 'стинки за един cs!". Това, че съм набор 89 не ми е попречило да видя истинската красота на игри като Gods; Lost Vikings ;Eart hworm Jim, etc. И ако тогава си казвах(ме) "Ей, сега какво ли щеше да стане ако Джим (примерно) можеше да скочи от другата страна на невидимата страна на нивото...". И паралелно играейки, ние мечтаехме и със самото ни въображение играта ставаше много по-интересна и запленяваща. А докато сегашното поколение все още не може да изговори някои части на компютъра, му е предоставена невероятната възможност да ходи из FX света с FX моделите и невероятната FX рендваща технология. Все едно някой се е нагрухал с всевъзможни чийтове и има всичко на готово. А това разваля играта... Не казвам че технологичният прогрес е нещо лошо, особено, че той се използва в много и полезни неща. Но трябва ли толкова бързо? Детайлите са хубаво нещо, но от много глава боли. Връщам се да преиграя невероятния Raptor: Call to Shadows. Повечето от читателите сигурно не са чували тази игра... както и Commander Keen. Да се надяваме, че след ограничаването на големите търсачки поне някой ще обърне внимание на историята.

Кръстин Кръстев

<kitikri@gmail.com>

Играл съм ги всичките, но това е защото съм вече "стар", ха-ха. Ефектите са важни, графиката също, но според мен фантазията не е изгубена, дори и в новата генерация геймъри. Защото фантазията е качество, присъщо на хуманоидите. Независимо дали мятат топчета, играят на "Монополи" или размърдват мишката пред монитора вкъщи, хората винаги търсят "другия" свят, този на измислената реалност. Така че – споко, човече, всичко е под контрол...

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 2

FireTune

version: 1.0.1
size: 518 KB
ОС: Win 2000/XP/2003
http://www.totalidea.com

Това е програмка за оптимизация на Mozilla Firefox. Тя е базирана на събирани, популярни и не много известни, но работещи трикове и методи за настройки на набиращия все повече популярност браузер. Ако не ви се чопли по настройките и/или не сте много наясно кое как се прави, това е вашият избор.

Много полезни са, например, настройките за бързина на "лисицата" спрямо вашата машина и скоростта на машината ви. Предимство на FireTune е, че тя НЕ променя нищо по изпълнимия файл на Firefox, и всяка промяна може да бъде отказана с едно движение от бекъп файла, който програмата автоматично прави.

Easy JPEG Printer

version: 1.0
size: 445 KB
ОС: Windows All
http://www.jgraff.addr.com/printpix.htm

Ако имате дигитална камера или събирате снимки с резолюция над 1024x768, почти сигурно сте имали и желание да ги разпечатате. С тази програма без да сте експерт в предпечатната подготовка можете с няколко клика да разпечатате по няколко картинки на един лист! Имате заложени три формата за големината на картинките – 10x15, 7x13 и 20x25 сантиметра (в програмата са в инчове). След като изберете размера на снимките, програмата сама пресмята колко снимки може да побере на листа на принтера ви и дали той да е на дълго или на широко.

При принтер с размер А4 в най-малката резолюция се побират четири снимки, при втората снимките са 2 и при най-голямата е само една. Имате възможност и да флипвате една или няколко снимки. Ако искате може подредените вече картинки (преди или след като сте ги отпечатали) да пратите като прикачен файл по мейл на приятел или просто да ги запазите като един нов файл.

Освен това имате и една иконка с чукче на нея, която допълнително оптимизира цветовете и контраста на картинката, за да излезе тя по-добре при печат, без обаче да променя оригиналния файл.

Fun4Word

version: 1.60
size: 1.1 MB
ОС: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3
http://fun4word.altervista.org

Това е най-забавният адон за глуповатия Microsoft Word. Той се интергрира така, че прави работата с него направо безумна. Написвате си текста, и с "помощта" на Fun4Word правите от него мишмаш с едно движение!

Програмката създава забавни и смешни форматирания на части или цели текст – примерно всички букви различно големи, сменя им шрифта и/или цвета, разкривява ги или всичко това наведнъж. Проблем е, ако текстът е написан на кирилица, но ако ползвате "маймуница" (изписване на български думи с латински букви), почти всичко си е наред!

Ако пък работите с английски текстове (например текста на любимата ви песен в момента), тогава става още построшно – словоредът се обръща, подменят се букви, така че да се получат други думи, изчезват гласни и съгласни на тяхно място се появяват разни странни символи – иначе казано голям майтап. За да сме по-изчерпателни, функциите за "преформатиране" са точно двадесет и три и напълно стигат да се пукнете от забава.

XP SysPad

version: 6.05
size: 360 KB
ОС: Win XP
http://www.xtort.net/xtort/xtort.php

XP SysPad е една гениална програмка, направена с идеята да комбинира над сто функции от и за Windows! Идеята и е много проста – да не кликаме като ахмак по Start менюто, търсейки разни сетинги, а да имаме бърз достъп до тях. След инсталация тя кротко си седи в трея до часовника и чака да я кликнеме. След като направите това, имате достъп де-що се сетите настройки. За да не кажете, че нещо ви будалкам, ще изброя менютата от ляво надясно. Първо е Admin менюто, после са Control Panel, Directories, My Menus, Net, Programs, System, Setings и накрая е и Help (означен с въпросителен знак). Всяко съдържа по поне десетина неща.

Например в Net менюто се "крият" двадесет нещица, едно от друго по-забутани и по-трудно достъпни иначе – Windows Address Book, Organize Favoritres, Map Network Drive, Choose Domain, Netstat и подобни. Същото е положението и в останалите менюта. Като за финал – на основния прозорец имаме Process Viewer, който е подобен на Task Manager, но с доста по-удобен интерфейс.

Каквото и да си говорим XP SysPad е програмата, която изпълнява несбъднатото обещание на Бил Гейтс още от времето на Windows 95 – "Всичко в тази операционна система е на най-много три клика разстояние".

Free Web Buttons

version: 1.01
Size: 622 KB
OS: Windows All
http://free-web-buttons.com

Както може да се досетите от името на програмата, тя ви помага, за да направите бутончета за вашия сайт, мултимедийно CD и/или каквото-тамправите. С помощта на Free Web Buttons копчетата са професионално изглеждащи, леки и приятни. Самото им правене не отнема повече 5-6 минути.

Имате и силен контрол върху това, което правите – може да зададете големина, цвят, сянка и щрифт и подравняване на текста, както и какво надписче да се появи при задържане на маркера на мишката върху бутона. Разбира се, къде да води кликът върху него и още два-три параметъра. При това без дори и да имате нужда от умения в html – вкарването им в уебстраница става с посочване на "Page Insert" от самата програма.

Каквото и да си говорим – Free Web Buttons е един от най-лесните начини да си направите уеббутони...

Pop-up Stopper

version: 3.10
size: 476 KB
OS: Windows All
http://www.panicware.com

Досадните прозорчета, които се появяват след отваряне на определена страница, често пъти със съдържание XXX, по мащабност може да се мерят с компютърните вируси и болестта СПИН. Решения на този проблем колкото искаме – добри, например преминаване към FireFox или инсталиране на GoogleToolbar, и поскапани (Norton Internet Securiy 2005), платени или безплатни. Ако все още се чудите кое да изберете, ето още едно предло-

жение. Pop-up Stopper работи с Netscape, Internet Explorer, Mozilla и Messenger Service. Няма нужда от сложни настройки за прокси или добавяне на сайтове за блокиране. Освен това не забавя трафика и може да пуснете прозорче, което искате само с Ctrl при зареждане на страницата.

Интересно е и че програмката не се слага в браузера, а кротко седи в трей бара и само ви уведомява, когато е блокирала нещо. Quiet & Simple, нали?

Switch

version: 1.04
size: 431 KB
OS: Windows All
http://www.nch.com.au/switch

Switch е безплатен музикален конвертор за Windows. С негова помощ може от много формати (wav, mp3, ogg, flac, aac, wma, au, aiff, ogg, msv, dvf, vox, atrac и gsm) да направите mp3, wav или някои от останалите изброени вече формати.

Работата със Switch е лесна – добавяте кои файлове са за конвертиране, указвате какъв формат да станат, правите настройки за него, казвате къде да се запишат и сте ok! При обръщане в MP3 имаме опции за постоянен или варириращ битрейт със или без корекция за грешки, както и няколко стерео режима. WAV енкодерът поддържа стойности от 6000 до 196000 Hz, а наведнъж могат да бъдат добавяни до тридесет и две хиляди (32 000) файла!

Освен това ако имате и ползвате програмите Express Burn for CD Recording, Express Rip for Direct CD Ripping, WavePad for Sound File Editing, RecordPad for Professional Sound Recording или Express Scribe for Typing Voice Recordings Switch, се закача директно към тях! Екстра работа!

Hide Windows

version: 1.5.1
size: 278KB
OS: Windows All
http://www5.domaindlx.com/indoreforum/Hide Windows

Тази скромна програмка решава проблемите с претрупания понякога таскбар. Идеята ѝ е следната – да предположим, че имате десетина пъти IE, по един Word, Excell и ACDSee, и да кажем, Media Player и няколко Windows Explorer-а. При този случай гарантирано лентата от Start бутона до часовника е станала на поне два реда и хаосът е пълен. Инсталираме си Hide Windows и с един клик указваме кои или кой прозорци да се скрият от таскбара и с каква клавишна комбинация да се покажат.

Може да скриете един или няколко едновременно, както и да ги покажете. Върши работа – тествана е в редакцията.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

6/2005 CD#1



COSSACKS 2 NAPOLEONIC WARS

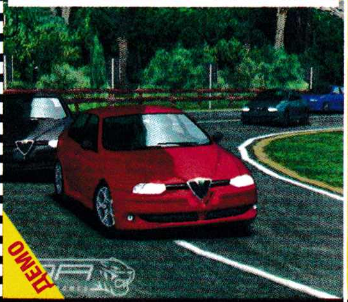
ТРЕЙЛЪРИ

- Black & White 2
- Dark Age of Camelot
- Guild Wars
- Pariah
- Secrets of the Lost Cavern
- Tomb Raider: Legend

ПРОГРАМИ

- Opera 8
- CrackDownloader 2.1
- Winamp 5.09
- Theme Manager 2.2
- AntiVir Personal Edition

6/2005 CD#2





SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

BROTHERS IN ARMS

ПРОГРАМИ

- Easy JPEG Printer
- FireTune
- Fun4Word
- XP SysPad
- Hide Windows
- MuvAudio
- Free Web Buttons
- Pop-up Stopper
- Switch

ЦЕЛИ ИГРИ

- GeneRally - racing
- In search for Indiana Jones 4 - adventure
- UniBall - arcade
- Enigma 0.91 - puzzle



6/2005 CD#1

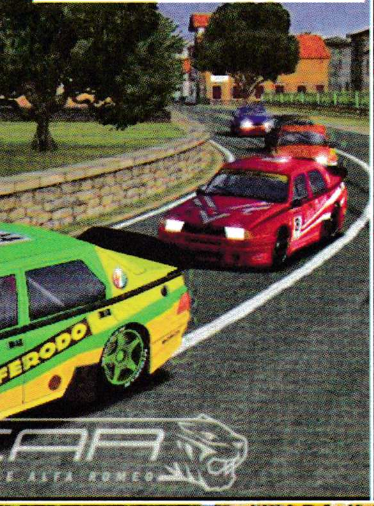


ИГРИ
Cossacks 2

ТРЕЙЛЪРИ
Black & White 2
Dark Age of Camelot
Guild Wars
Pariah
Secrets of the Lost Cavern
Tomb Raider: Legend

ПРОГРАМИ
Opera 8
Нова версия на популярния браузър.
ОС: Windows 98/ME/2000/XP, Лиценз: Freeware
CrackDownloader 2.1
Програма за търсене на кракове.
ОС: Windows 98/ME/2000/XP, Лиценз: Freeware
Winamp 5.09
MP3 и видео плейър.
ОС: Windows 98/ME/2000/XP, Лиценз: Freeware
Theme Manager 2.2
Променя десктопа на Windows.
ОС: Windows 2000/XP, Лиценз: Freeware
AntiVir Personal Edition
Безплатна антивирусна програма.
ОС: Windows 98/ME/2000/XP, Лиценз: Freeware

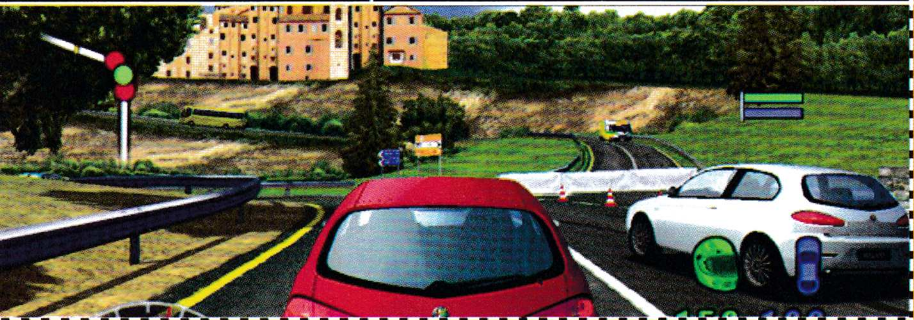
6/2005 CD#2

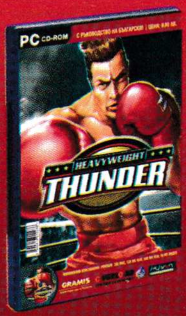


ИГРИ
Brothers in Arms: Road to Hill 30 - shooter
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo - racing

ЦЕЛИ ИГРИ
GeneRally - racing
In search for Indiana Jones 4 - adventure
UniBall - arcadde
Enigma 0.91 - puzzle

BEST FREE SOFT
Easy JPEG Printer
FireTune
Fun4Word
XP SysPad
Hide Windows
MuvAudio
Free Web Buttons
Pop-up Stopper
Switch





Първото изречение на играта е: ....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): ....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката: ....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща.
Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Може да си изрежете обложка за дисковете!

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

АВТОРИ
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Крою
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ
Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.



Серията която преоткри историческите стратегии в реално време сега ви предлага ново епично приключение - нов и по-мощен интерфейс ще ви предложи тоталният контрол както никога до сега. Преминете през цялата човешка история водейки вашата цивилизация през 12 000 години на завоевания.

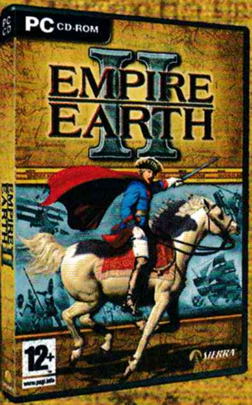


Неизмерим обхват
Контролирайте над 500 уникални единици и сгради през 12 000 години на победи и загуби.

Безпрецедентен контрол
Реално-времевата Картина-в-картината създава едно ново ниво на управление в играта.

Ненадминат реализъм
Създайте тактика, отговаряща на непрекъснато сменящите се сезони и разпадащо се време.

EMPIRE EARTH II



WWW.EMPIREEARTH2.COM
WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР · PC CD-ROM · Games for Windows · POWERED BY gamespy · NVIDIA The way it's meant to be played · mad·doc SOFTWARE · SIERRA

